2/2022 ИССЛЕДУЙ ❖ ТВОРИ ❖ ВЫЖИВАЙ

MINECRAFT

С ЧЕГО НАЧАТЬ?
Если ты новичок

ИЩЕМ И НАХОДИМ
Загадочные картинки

ПУТЕШЕСТВИЕ В СТАРИНУ
Неприступная крепость

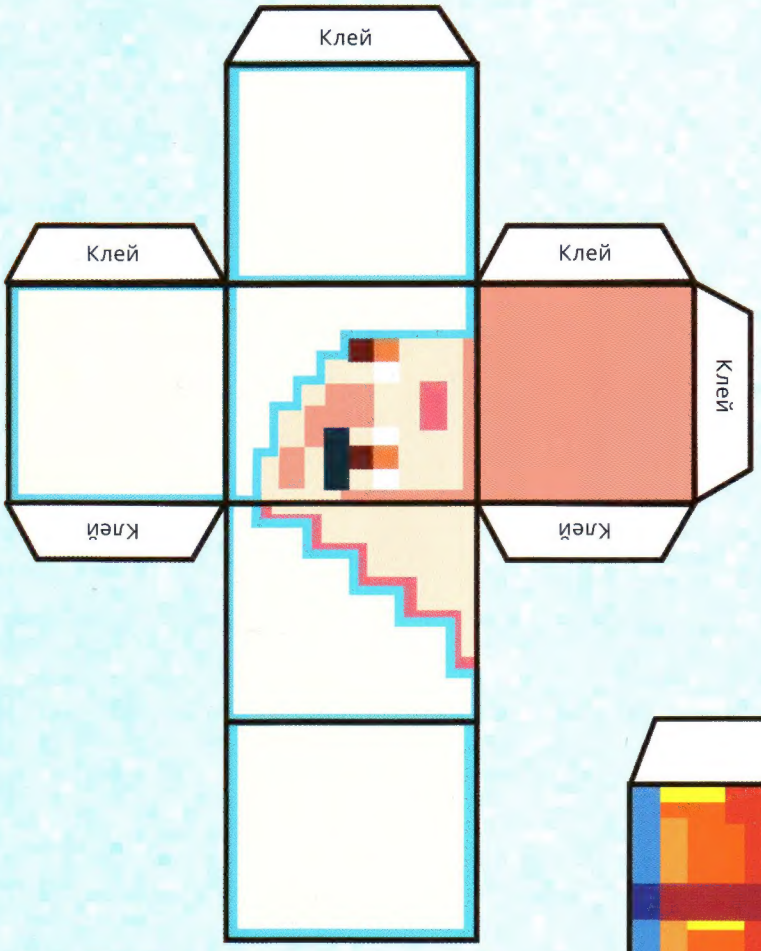
ИДЕИ ДЛЯ СТРОИТЕЛЕЙ
СУПЕРПРОЕКТ – ЛЕТАЮЩИЙ ДОМ

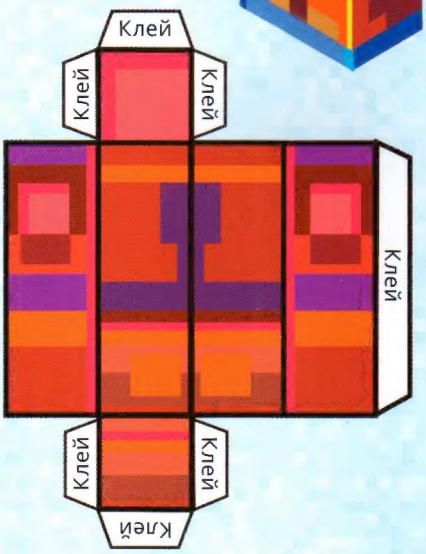
6+

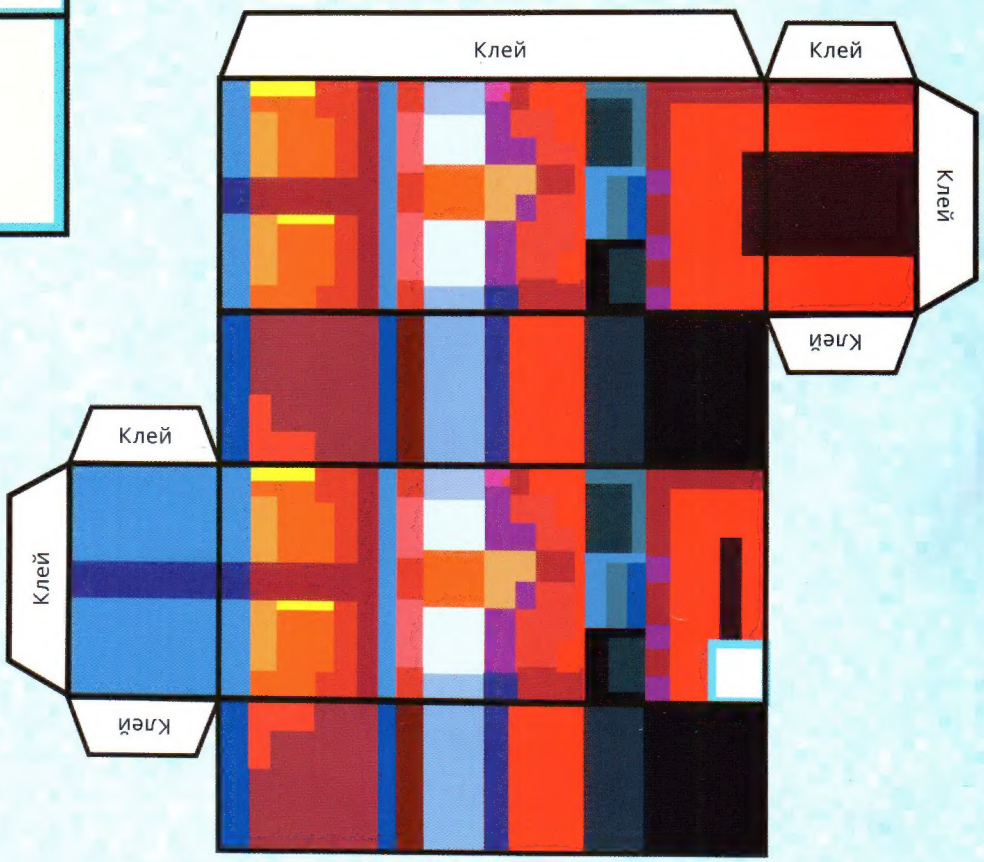
ЛЕВ 4 607092 442600 22002

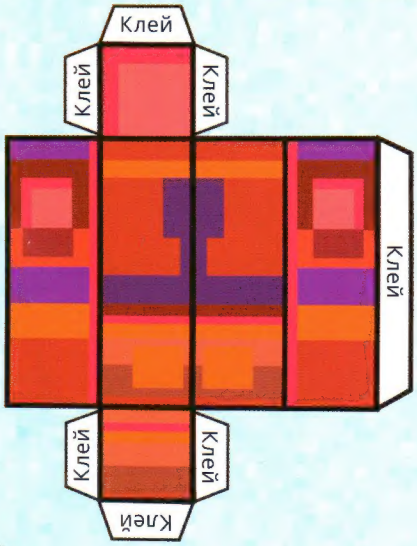
СКАУТИ

Сделай бумажную Скаути! Вырежи развёртки по контуру, согни по сплошным линиям, склей клапаны. Потом соедини и склей отдельные детали. Игра начинается!

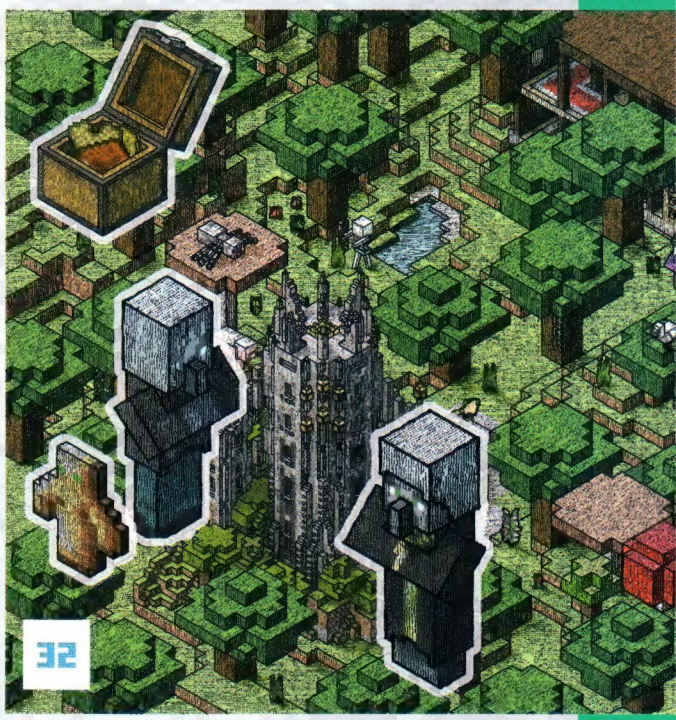


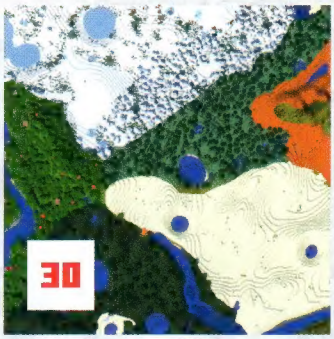






СОДЕРЖАНИЕ





ТВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ 4

СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ 10

НЕБЕСНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ 14

ПОЧТА 20

ПОСТЕР 22

ВНЕШНЯЯ СТЕНА КРЕПОСТИ 24

КУДА ДАЛЬШЕ? 28

РИСУЕМ КАРТУ 30

ТЁМНЫЙ ЛЕС 32

ПОЙМАЙ КРИПЕРА 36

ЗАЧАРОВАНИЕ 42

MINECRAFT

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Мы в социальных сетях:
@LevPublishing @LevPublishing @LevPublishing
Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» № 2 (23) март 2022

Издатель и учредитель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.

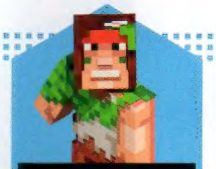
Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Ольга Святославовна Мареева.

Заместитель главного редактора Екатерина Прянник.
Редактор Елена Токарева.
Вёрстка Александры Алёхиной.
Корректор Екатерина Перфильева.
Перевод с английского Бориса Токарева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная.
Заказ № 21-2819.
Тираж 55 000 экз.
Подписано в печать 05.03.2022.
Отпечатано в АО ПК «Пушкинская площадь»:
Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4д.
Дата печати (производства): 03.2022.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 933-72-50.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

ТВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ

Добро пожаловать в мир Minecraft! Тебя ждёт множество приключений, но о них потом. У тебя есть 10 минут, и нужно позаботиться об укрытии от монстров. Не волнуйся — следуй нашим советам, и всё успеешь!

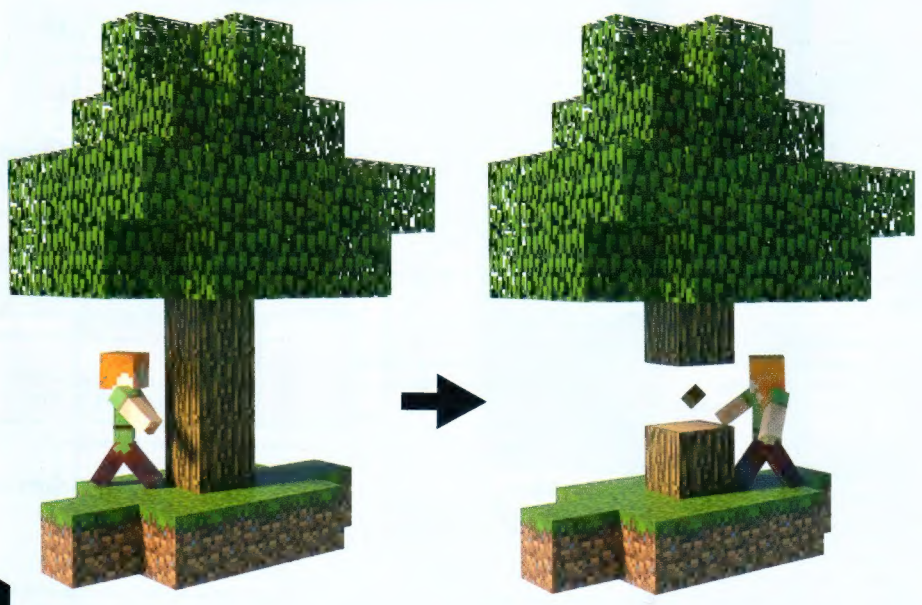


1 НАЙДИ ДЕРЕВО

Прицельсь в ствол и зажми клавишу «Уничтожить», чтобы добыть блок.

2 ПОДНИМИ БЛОК

Через пару секунд блок исчезнет, и вместо него выпадет похожий маленький кубик. Подойди к нему, чтобы подобрать.



ГОТОВО!

Ты добыл свой первый блок! Уничтожение блока в Minecraft называется «добычей».

3 ПРОДОЛЖАЙ БИТЬ

Собери 10 блоков древесины. Уничтожь все блоки, до которых дотянешься, и переходи к следующему дереву.

4 ОТКРОЙ ИНВЕНТАРЬ

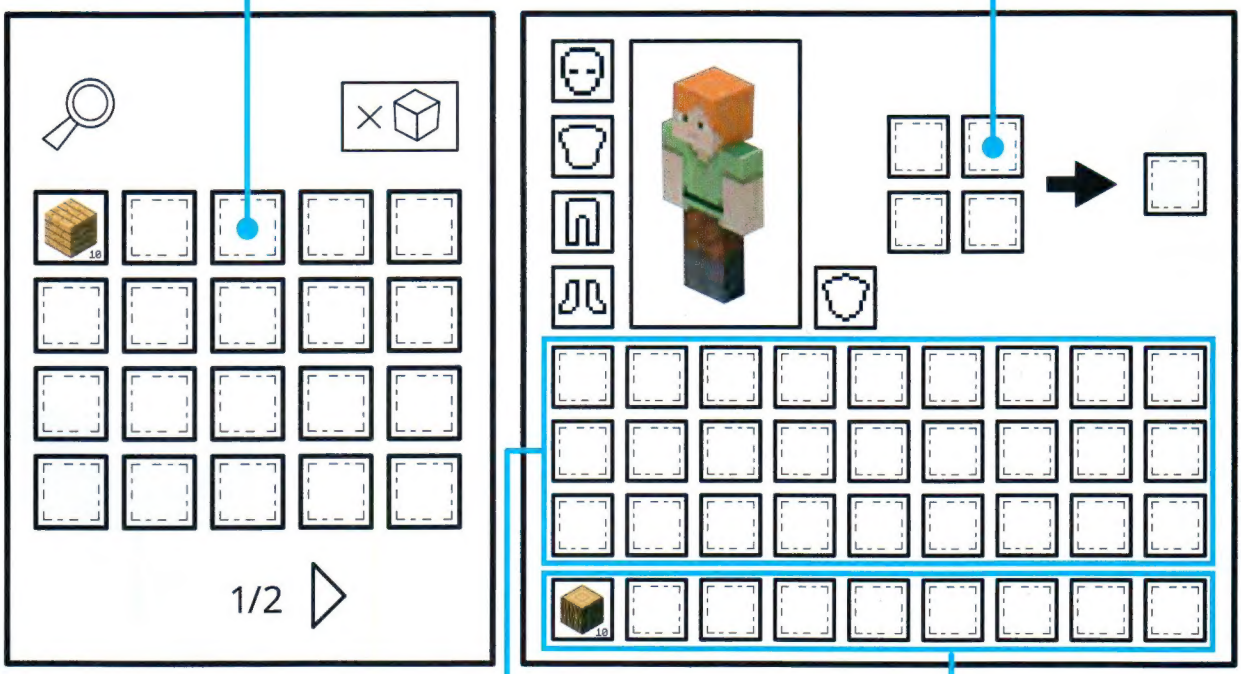
Для этого нажми клавишу с латинской буквой E или кнопку с тремя точками на мобильном устройстве.

СЕКЦИЯ КРАФТА

Здесь показано, что ты можешь сделать из своих материалов. Если клетка с материалом красная, значит, тебе чего-то не хватает.

СЕТКА КРАФТА

В этой сетке 2x2 блока можно сооружать простые предметы, вроде палок и факелов, если у тебя нет верстака.



ИНВЕНТАРЬ

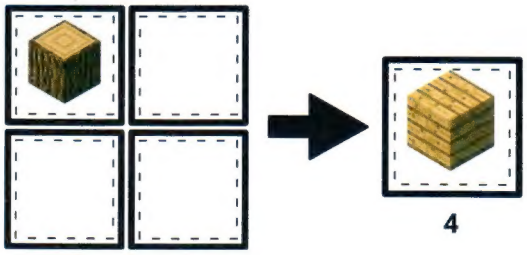
В этих 27 слотах можно разместить предметы, которые понадобятся в путешествии, например еду, инструменты и запасное оружие.

ПАНЕЛЬ БЫСТРОГО ДОСТУПА

К этим 9 слотам можно получить доступ, нажав цифру на клавиатуре. Помести сюда то, чем пользуешься чаще всего.

5 ДЕЛАЕМ ДОСКИ

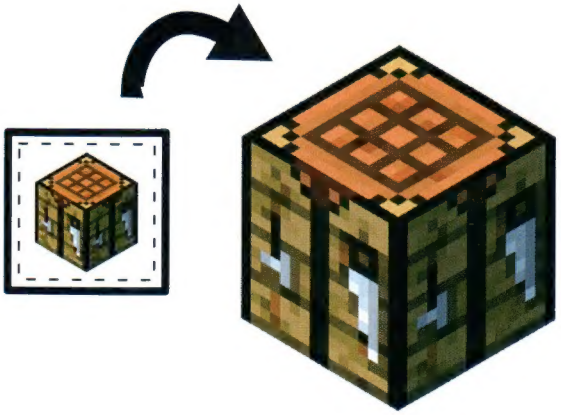
Возьми собранную древесину и помести её в сетку крафта. В клетке результата появятся доски, которые можно забрать один или несколько раз. Переработай всю древесину в доски.



4

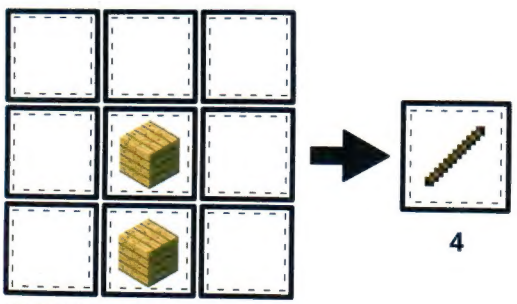
7 УСТАНОВИ ВЕРСТАК

Закрой инвентарь (крестик в правом верхнем углу) и возьми верстак из панели быстрого доступа. Затем прицельтесь в блок прямо перед собой и нажми клавишу «Использовать».



9 СДЕЛАЙ ПАЛКИ

Для палок нужно поместить в сетку две доски, как показано на рисунке. Палки будут нужны для инструментов, оружия и факелов — собери их в инвентарь.



4

СХЕМА ПАЛОК

ДЕЛАЕМ ВЕРСТАК

Теперь ты готов сделать верстак — он понадобится, чтобы смастерить предметы посложнее.

6 ВЕРСТАК

Чтобы соорудить верстак, помести в каждую клетку сетки крафта по доске. Вытащи из клетки результата верстак и помести его на панель быстрого доступа.

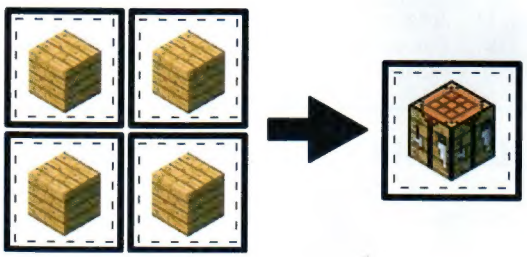


СХЕМА ВЕРСТАКА

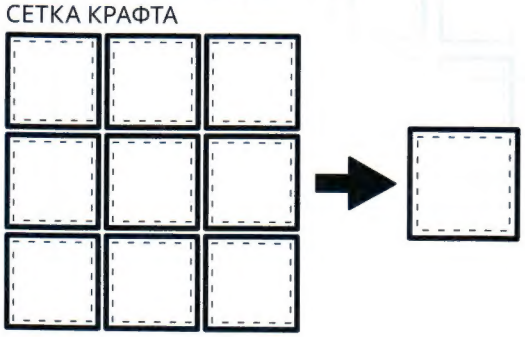
КИРКА

Теперь сделаем деревянную кирку, чтобы добывать каменные блоки.

8 ОТКРОЙ ВЕРСТАК

Прицельтесь в установленный верстак и снова нажми «Использовать». Откроется сетка крафта 9x9, при помощи которой можно делать сложные предметы.

СЕТКА КРАФТА



СОВЕТ

Число на сложенном предмете в инвентаре показывает, сколько у тебя таких предметов. Чтобы положить в нужные клетки не все предметы, а только один, возьми клавишей «Добыть» сложенные предметы и клавишей «Использовать» выкладывай по одному в сетку крафта.

10 СДЕЛАЙ ДЕРЕВЯННУЮ КИРКУ

Пора смастерить свой первый инструмент — кирку! Размести доски и палки, как показано на картинке, и кирка готова. Теперь ты можешь добывать камни!

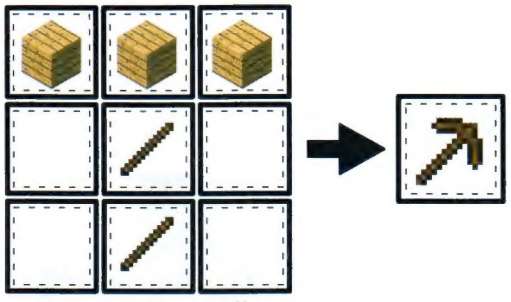


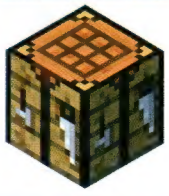
СХЕМА ДЕРЕВЯННОЙ КИРКИ

ГОТОВО!

Теперь у тебя есть первая кирка!

11 ПОДБЕРИ ВЕРСТАК

Используй кирку, чтобы уложить верстак в инвентарь. Он тебе ещё понадобится в дальнейшем, чтобы делать каменные инструменты и оружие. Помести кирку на панель быстрого доступа, возьми её в руку и нажми клавишу «Добыть». Убедись, что ты поднял выпавший верстак, и только потом двигайся дальше.

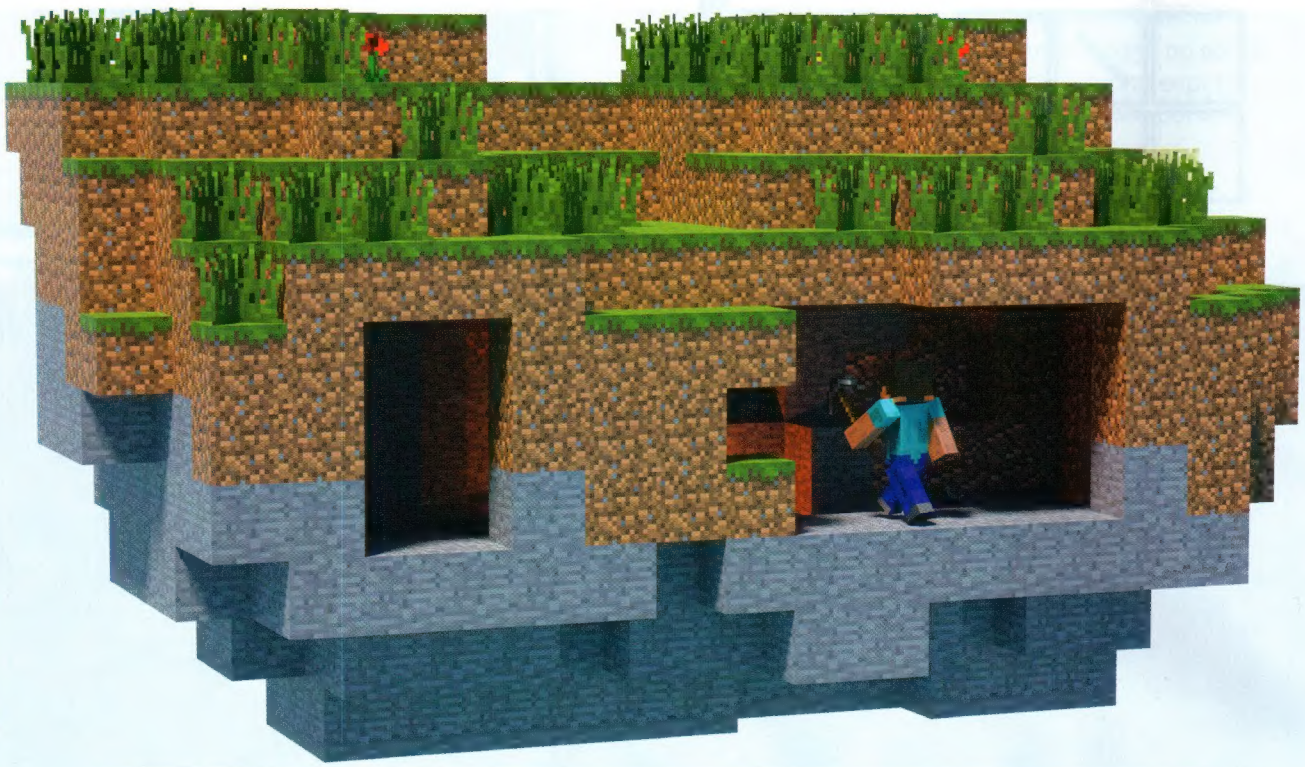


12 НАБЕРИ КАМНЕЙ

Камни и булыжники часто попадаются у входов в пещеры и в холмистой местности. Используя кирку, прицельсь в камень и нажми клавишу «Добыть». После нескольких ударов он выпадет, как и древесина, и его надо будет подобрать. Сразу после подбора камень появится в пустой клетке на панели быстрого доступа.

13 ПРОДОЛЖАЙ ДОБЫЧУ

Повторяй шаг 12, пока у тебя не будет 20 блоков камня или булыжника. Эти блоки используются во множестве схем, а также подойдут для строительства надёжного убежища.



КАМЕННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ И ОРУЖИЕ

С каменными инструментами и оружием уже можно добывать руду. Ими проще ловить животных для еды и сражаться с опасными монстрами. Вот несколько полезных рецептов.

14 КАМЕННАЯ КИРКА

Такой киркой можно добывать железную руду, добыча камней займёт меньше времени, чем с деревянной. Размести материалы, как показано на картинке.

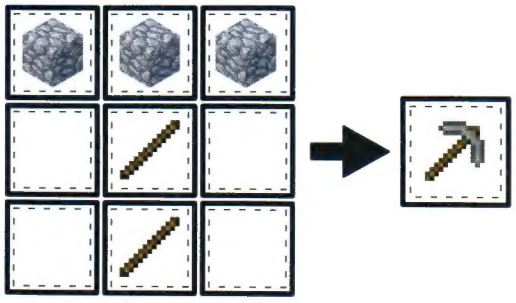


СХЕМА КАМЕННОЙ КИРКИ

15 КАМЕННАЯ ЛОПАТА

Теперь сделаем каменную лопату. С её помощью быстро добываются такие блоки, как песок и гравий. Помести материалы в сетку крафта, как на картинке внизу.

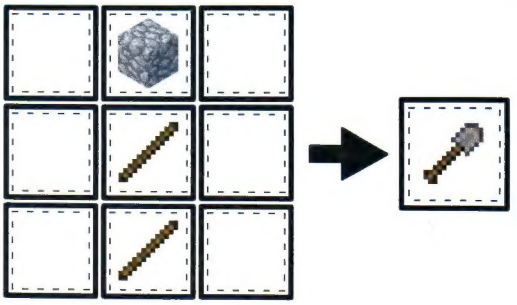


СХЕМА КАМЕННОЙ ЛОПАТЫ

16 КАМЕННЫЙ ТОПОР

Каменным топором дерево добывается быстрее. Размести палки и булыжник, как показано на картинке.

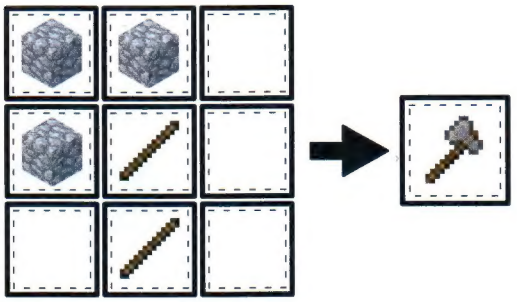


СХЕМА КАМЕННОГО ТОПОРА

17 КАМЕННЫЙ МЕЧ

Твоё первое оружие! Мечом можно сражаться с монстрами и животными — для этого наноси им удары, пока враг не будет повержен. Для меча нужна одна палка и два камня.

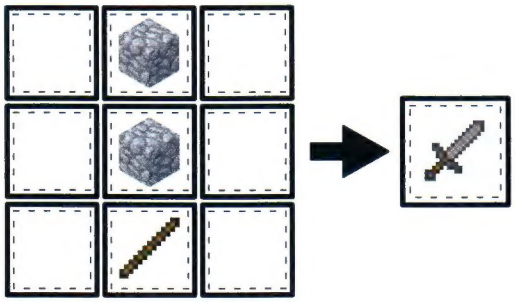
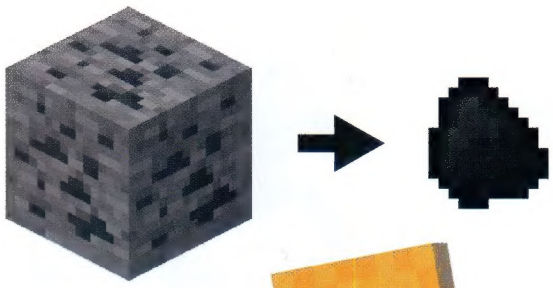
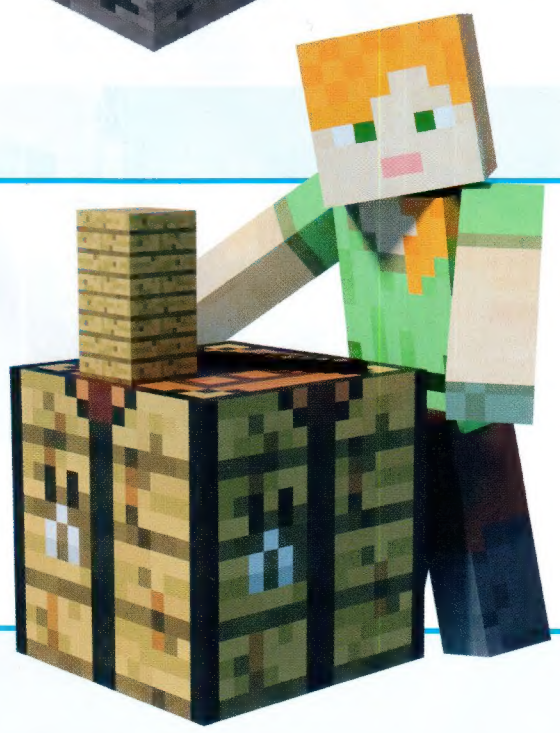


СХЕМА КАМЕННОГО МЕЧА

18 ДОБУДЬ УГОЛЬНОЙ РУДЫ

Поместив на панель быстрого доступа новый меч и инструменты, отправляйся за углём. Уголь необходим для изготовления факелов. Небольшие отложения угольной руды можно обнаружить на любой глубине ниже уровня моря, как правило, руда окружена камнями. Добудь её каменной киркой, и из блока выпадет уголь.



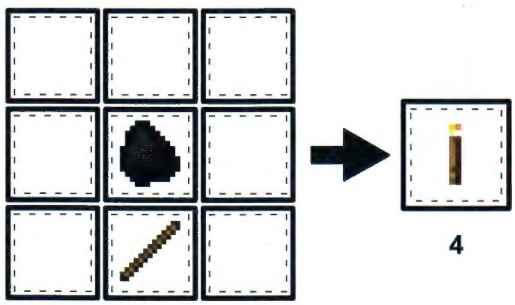


ФАКЕЛЫ

Теперь сделаем факелы — с ними ты сможешь освещать себе путь в темноте, ночью или в шахте.

19 ФАКЕЛ

Совмести палки и уголь, чтобы сделать четыре факела. Без них не обойтись — в тёмном убежище могут появиться монстры.



4

СХЕМА ФАКЕЛА

ГОТОВО!

Теперь у тебя есть базовый набор прочных инструментов и оружия, а также факелы, чтобы продолжить путешествие!

СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ

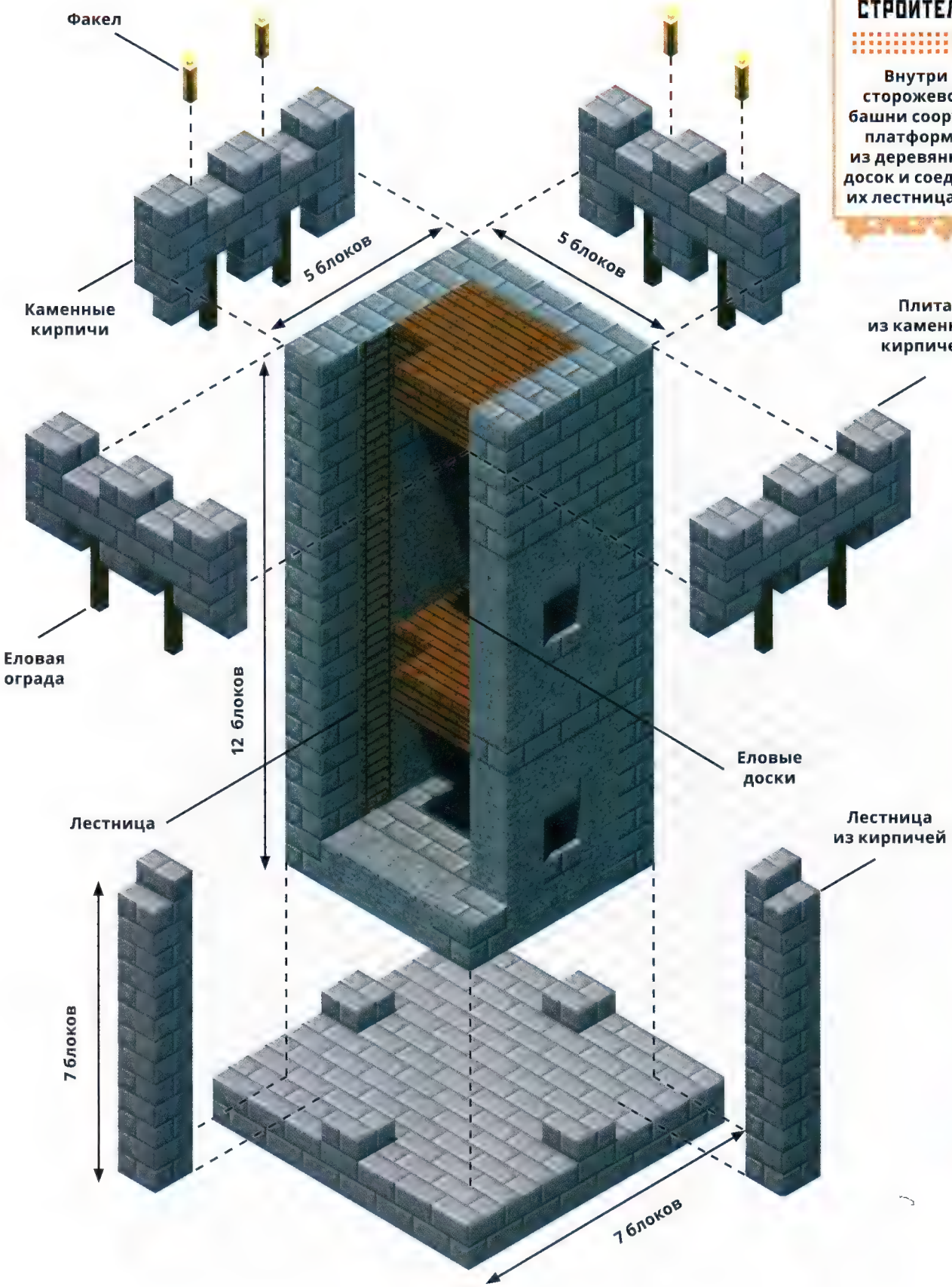
ЧАСТЬ 1

Ребята, у меня новость! Я построила огромную средневековую крепость! Процесс долгий, я буду рассказывать об этом в нескольких номерах подряд. Для начала возведи сторожевые башни. Они помогут вовремя заметить криперов, зомби и других врагов. Поставь башни по углам замка, там, где сходятся стены.

Сторожевые башни высоко возносятся над стенами замков. Иногда их возводили над другими, более мощными башнями.

В башнях и других строениях есть бойницы — узкие отверстия, через которые лучники стреляли во врагов, оставаясь под защитой стен.

0-3 часа 1 ЛЕГКО



СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЮ

Внутри сторожевой башни сооруди платформы из деревянных досок и соедини их лестницами.

СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ

ЧАСТЬ 2

Итак, ты построил простейшие сторожевые башни. Теперь сделай их неповторимыми! Дай волю фантазии. Можешь использовать различные блоки, изменить форму башни, добавить интересные детали. Или сделать их разными на всех углах крепостной стены!

Выложи пол башни обсидианом, и враги не смогут соорудить подкоп.

Обсидиановых плит и ступенек не существует, придётся довольствоваться каменными.

СВЕРХКРЕПКИЕ СТЕНЫ

Чтобы башня стала прочнее, замени каменные кирпичи на обсидиановые. Это самый прочный материал и к тому же устойчивый к взрывам, поэтому тебе не будут страшны ни криперы, ни динамит.

Создай балкон, чтобы с него отстреливаться от незваных гостей.

Сооруди бордюр из блоков булыжника, чтобы солдаты не свалились с башни.

КРЫША

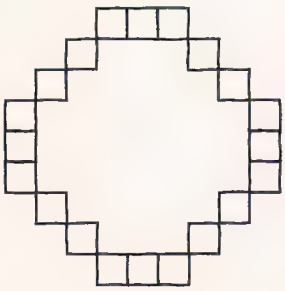
Увенчай башню красивой крышей. Её высота и форма не имеют значения, но она помешает неприятелям целиться в защитников, а значит, при нападении твой замок продержится дольше.

обзор 360°

В том же стиле можно украсить бока и верхушки круглых башен.

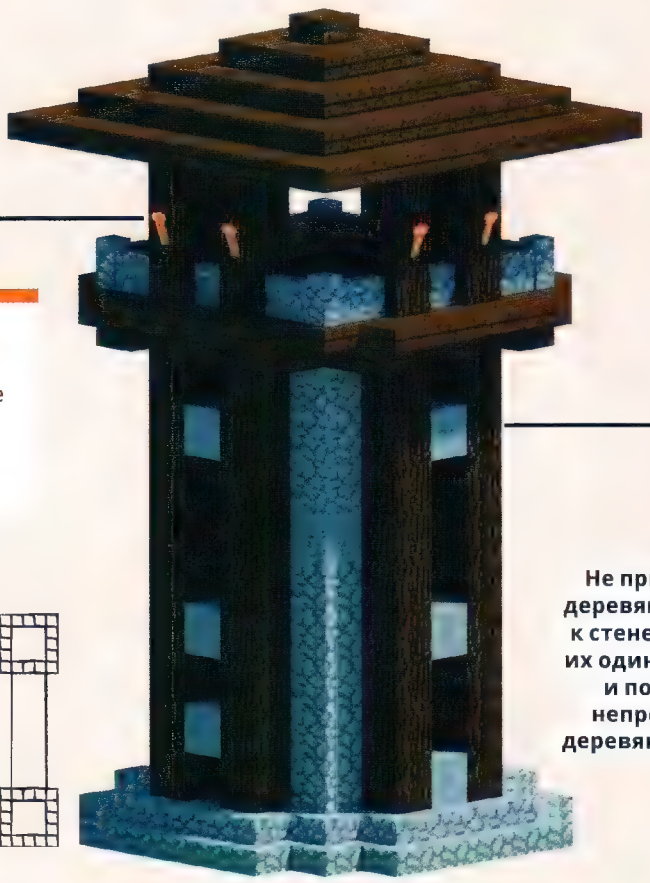
ОКРУГЛОЕ ОСНОВАНИЕ

В квадратном основании нет ничего плохого, но ради стиля попробуй его скруглить. С круглых башен открывается вид на 360 градусов, и ты заметишь врагов, откуда бы они ни приближались.



Расположи блоки на земле по этой схеме, потом надстраивай вверх.

Факелы из красного камня горят тускло и менее заметны врагам.

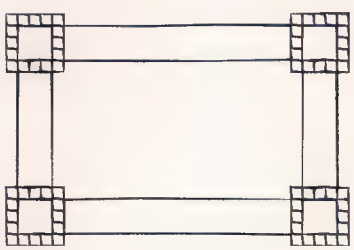


ДЕРЕВЯННАЯ ТЕМА

Замени каменную отделку на деревянные блоки, и башня приобретёт уютный сельский вид. У всех каменных блоков есть деревянные аналоги.

Не прикрепляй деревянные блоки к стене, а поставь их один на другой, и получишь непрерывный деревянный столб.

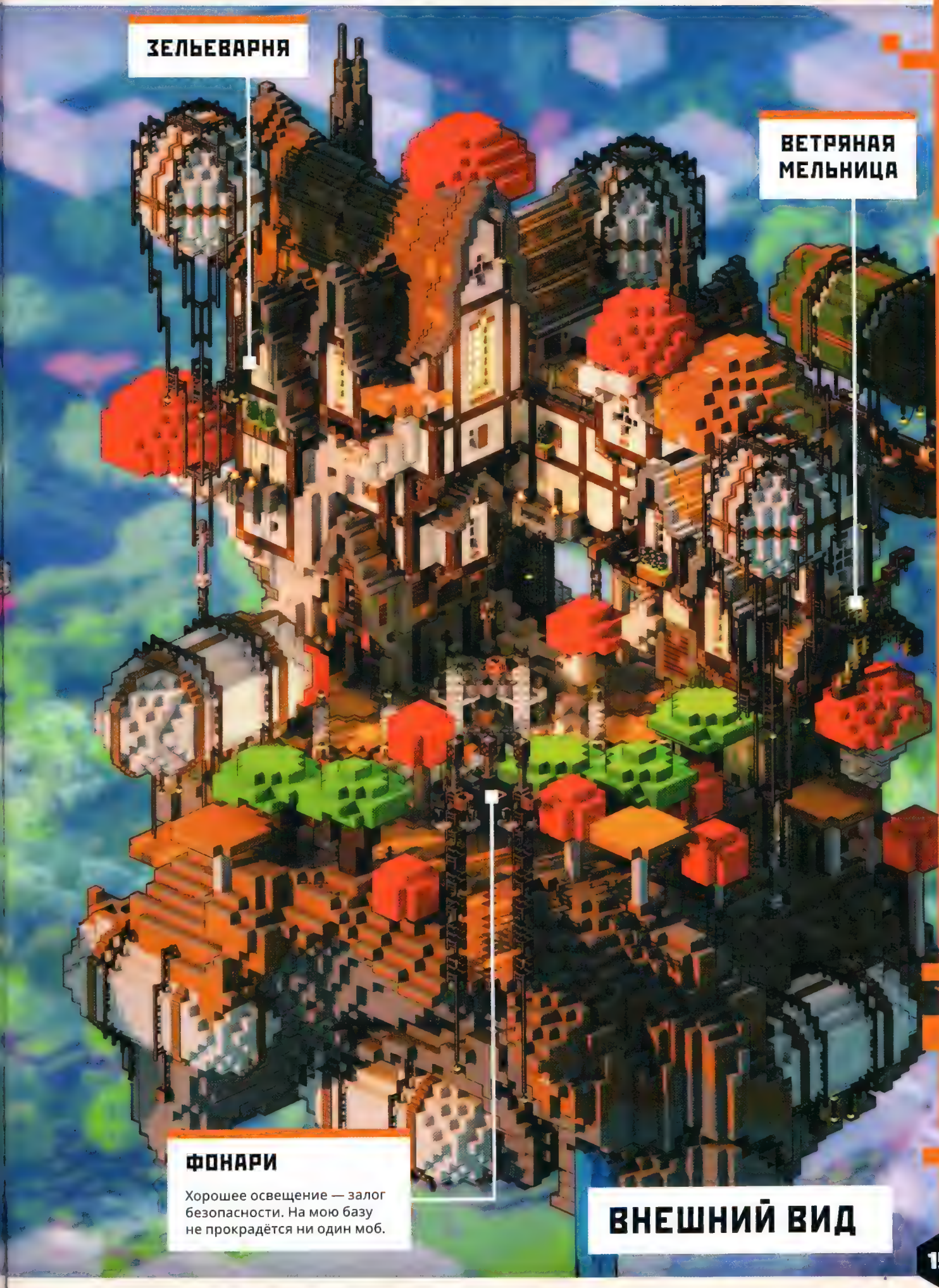
Поставь башни там, где сходятся две стены, как тут показано. Можно построить их и по обе стороны ворот.



НЕБЕСНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

ЧАСТЬ 1

Эту чудесную базу придумал я, Аттикус Искр! Много лет я неустанно трудился во имя науки. Создавал зелья, накладывал чары. Это стало делом моей жизни. И теперь, по прошествии долгих дней и ночей, я рад представить моё лучшее изобретение — Небесную лабораторию! Посмотри, какие удивительные достижения науки я в ней воплотил.


ЗЕЛЬЕВАРНЯ
ВЕТРЯНАЯ МЕЛЬНИЦА
ФОНАРИ
Хорошее освещение — залог безопасности. На мою базу не прокрадётся ни один моб.

ВНЕШНИЙ ВИД

КАК ПОСТРОИТЬ

ЧАСТЬ 2

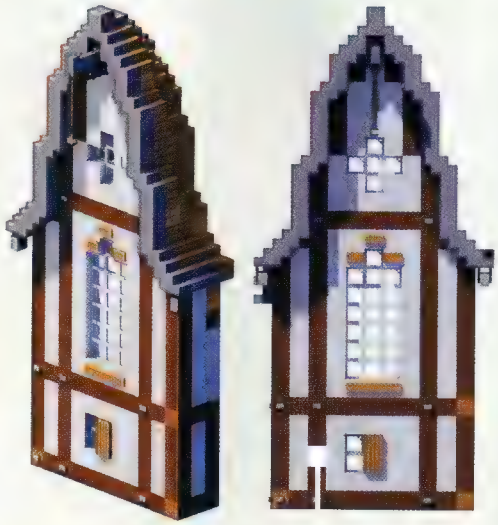
В лаборатории много машин, поэтому я, естественно, выбрал стиль стимпанк. Он идеально сочетается с огромными воздушными шарами. Завершили картину образцы продвинутых технологий.

ДЫМОВАЯ ТРУБА

Какая же лаборатория без облаков дыма! Эта труба хоть и не действует, зато сразу меняет облик базы, превращая её из обычной в эпическую.

БИБЛИОТОРИЯ

Сердце моей базы — поднятая высоко над землёй библиотека-лаборатория. В ней стоят книжные полки, стол для зачарования и, конечно, наковальня. Я любовно называю это место библиоторией.



ВИКТОРИАНСКАЯ АРХИТЕКТУРА

Викторианская эпоха — прекрасный источник вдохновения для любителей стимпанка. Этот деревянный каркас с полированными каменными фасадами словно сошёл с картинки конца девятнадцатого века.

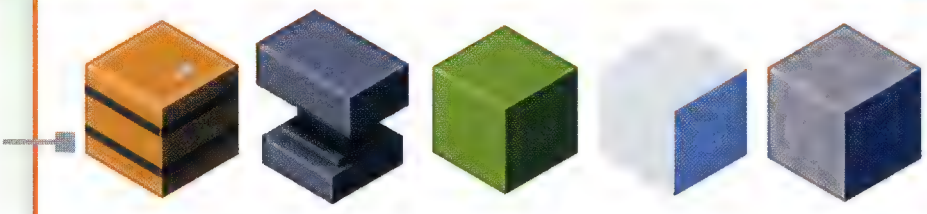
ЗЕЛЬЕВАРНЯ

ШТОРЫ

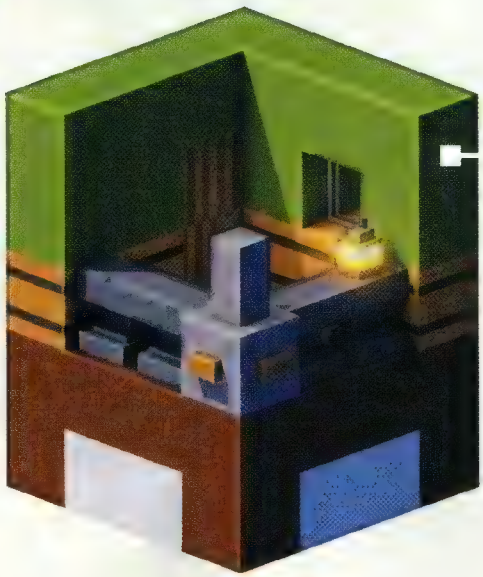
Я сделал узорчатые шторы из сложенных стопкой флагов.

СТРОЙМАТЕРИАЛЫ

Решив строить летающую лабораторию, я выбрал подходящие блоки. Обычная палитра стимпанка — коричневый, чёрный, кремовый, тёмно-зелёный и тёмно-красный цвета. Добавил бочки, потому что их металлические обручи хорошо сочетаются с индустриальной темой. Результат меня удовлетворил.



Бочки | Наковальни | Зелёный бетон | Белый бетон | Булыжник



ЭТАЖИ

Если ты запасливый, вроде меня, то знаешь, как трудно найти место для всех инструментов и изобретений. Сооруди склад из нескольких этажей. Верхнего предела нет!

ОГРОМНЫЕ ГРИБЫ

Индустриальную тему можно разнообразить яркими оттенками. Дело это непростое. Возьми природные краски. Эти огромные грибы составят приятный контраст на внешней поверхности здания. Сгодится также огромный грибок, растущий в Нижнем мире.

ПОЛЕЗНЫЕ ДЕТАЛИ

ЧАСТЬ 3

Хотя у меня в летающем раю есть всё необходимое, время от времени всё же приходится спускаться на грешную землю. Для таких случаев у меня есть воздушный корабль.

ДИРИЖАБЛЬ

Полюбуйтесь, это мой воздушный корабль для скоростных спусков. В нём применены те же технологии, что и на летающей базе. Я покрасил его в зелёный цвет, чтобы маскировать среди деревьев.

ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

Двигателем служит костёр, прикрытый люком. Потяни за рычаг, и аэростат наполнится дымом. Он никуда не полетит, но вид будет внушительный!

ВЕРХНЯЯ ПАЛУБА

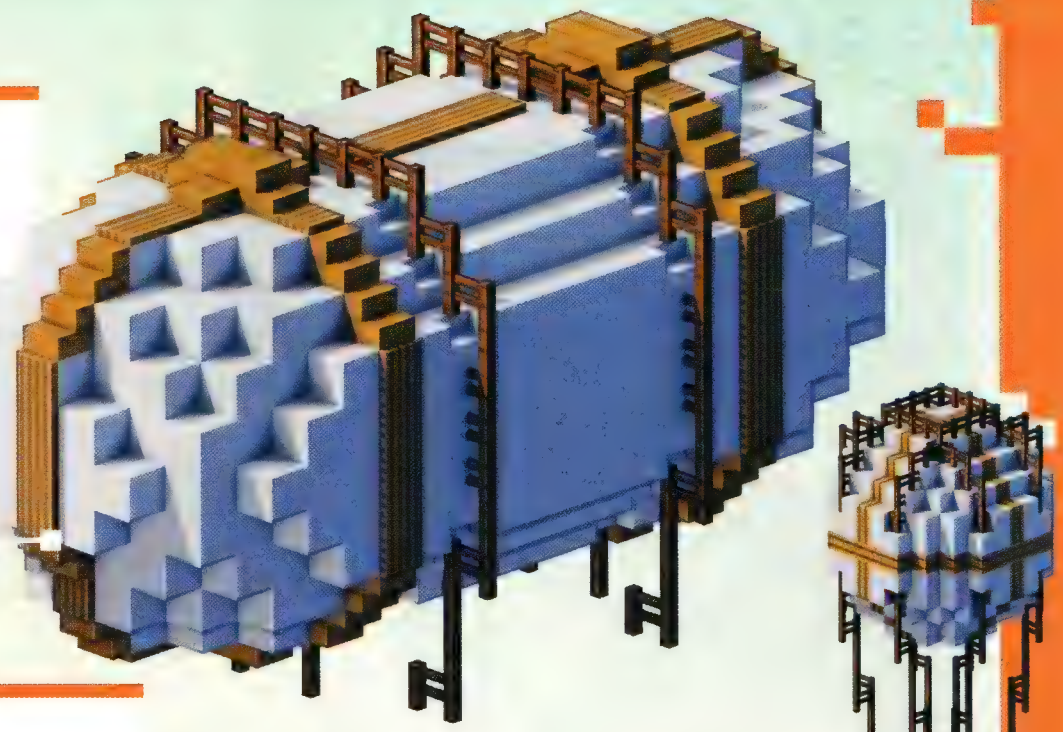
Дирижабль — это корабль, а значит, у него есть палуба и корма. Капитан крутит рулевое колесо, стоя за кафедрой.

СИММЕТРИЯ

Ключ к успеху конструкции — это симметрия. Мой совет: сначала создай контуры корабля, потом сосредоточься на одной стороне. Когда будешь доволен результатом, повтори его на другой стороне.

АЭРОСТАТ

Самой трудной задачей было создать огромный баллон аэростата. Я кропотливо выкладывал его слой за слоем. Для украшения можно добавить люки, плиты и изгороди.



КОНСТРУКЦИЯ

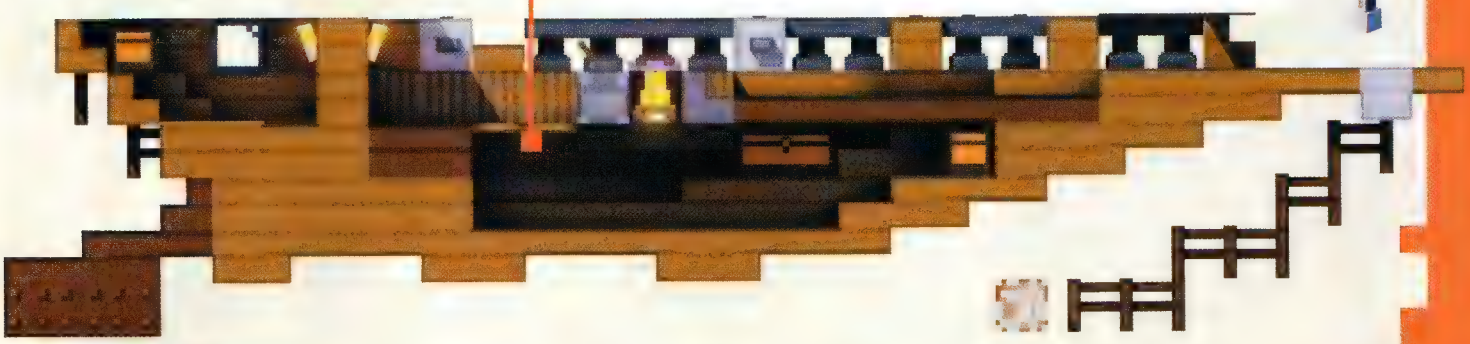
Воздушный корабль может быть большим или маленьким — как захочешь. Выбери модель и увеличь её до нужного размера. Мой кораблик весьма компактный, на нём есть только палуба, мотор кладовки.

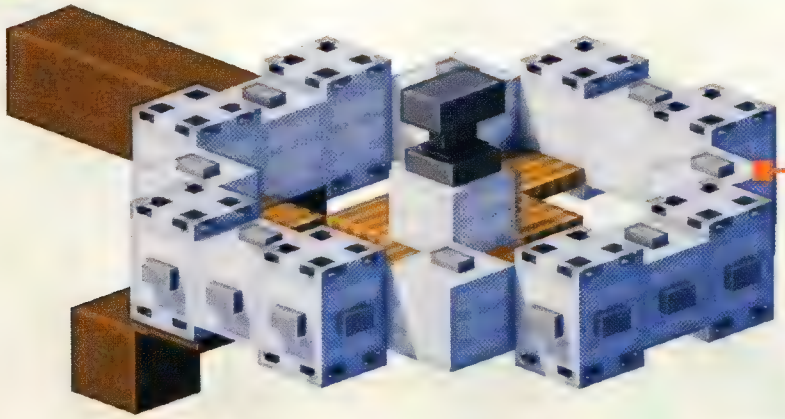
БАЛЛОНЕТЫ

Баллонеты похожи на аэростаты, только меньше и круглее. Их можно расставить в узких местах, не заслоняя вид на дирижабль. Идеальное тематическое украшение.

КЛАДОВЫЕ

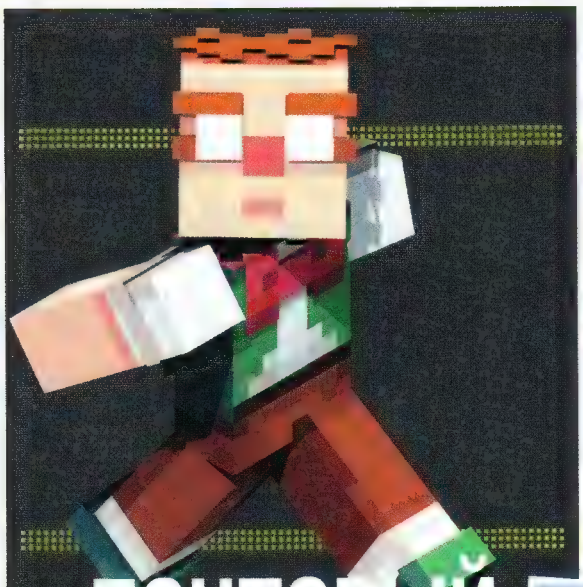
Даже на небольшом кораблике можно разместить очень многое. Я поставил под палубой несколько больших сундуков. Всегда полезно иметь припасы на всякий случай.





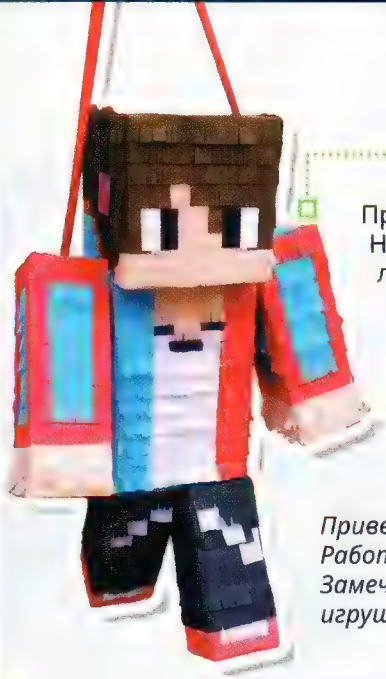
ПРОПЕЛЛЕРЫ

Пропеллеры добавят стимпанку современную нотку. Сделанные из шерсти, кнопок и люков, они хорошо выделяются на фоне аэростата и баллонетов.



ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Мой почтовый ящик снова полон интересных писем!



ПИНЬЯТА

Привет, Монти! Меня зовут Никита, мне 11 лет, и я очень люблю играть в «Майнкрафт». Мои родители сделали пиньяту в виде ютубера Компота. Надеюсь, тебе понравится эта работа.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Никита! Работа мне нравится. Замечательная бумажная игрушка в мексиканском стиле!

КОРАБЛЬ

Привет, Монти! Это мой «Титаник», я его строил недель так пять. В каютах живут селяне. У него поршневой двигатель.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет! Корабль отличный, я бы на нем походил. Но, может, лучше придумать ему другое название? Так, на всякий случай...

НА МАРС!

Привет, Монти! Хочу тебе показать космодром SpaceX. SpaceX — это коммерческая компания Илона Маска, которая планирует колонизацию Марса! Когда я это увидел, я был удивлён и решил построить это в «Майнкрафте»!

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Саша! Мне нравится твоя идея! Ребята, давайте мечтать о других планетах и строить в «Майнкрафте» космические корабли!

ГРАФФИТИ

Привет, Монти! Я нарисовал картинку в стиле граффити. На ней изображена панда, странник, дельфин, тропическая рыба, черепаха, гаст, кристалл Края, дракон Края, фонарь, дуб, берёза, алмазный меч, два алмаза, изумруд и красный камень.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Попробую найти всё это на картинке. Ребята, поможете?

АВТОР ИГРЫ

Здравствуйте, я Александра. Это правда, что ночь — создатель игры «Майнкрафт»?

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Здравствуй, Александра! Игру создал шведский программист Маркус Перссон с ником Notch.

ЗАМОК

Привет, Монти,
я Сергей, и мне 12 лет.
Я играю в «Майнкрафт» уже семь лет и думаю, что я уже достиг неплохого уровня строительства. Я увидел этот замок в учебнике по истории, и он мне очень понравился. Его строительство заняло около двух месяцев, и он очень детализированный.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Сергей, отличная работа. В издательстве «Лев» вышла книга «Средневековая крепость». Советую! Там ты найдёшь много интересных идей.

УЧЁНЫЙ

Привет, Монти. Я учёный (мой ник Gleb Omarov), у меня есть подводная лаборатория, я создаю там разные биосоединения. Однажды я коснулся биомеди, и теперь у меня медная рука.

Глеб, Самара, 11 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

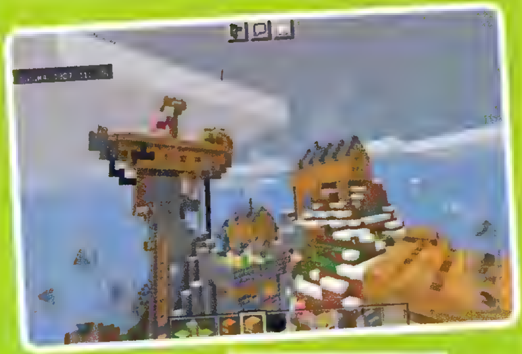
Привет, Глеб! Хорошая лаборатория, я бы там охотно поработал. Ты уже придумал, что интересного можно сделать с медной рукой?

ТВОЁ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Ярослав, 6 лет

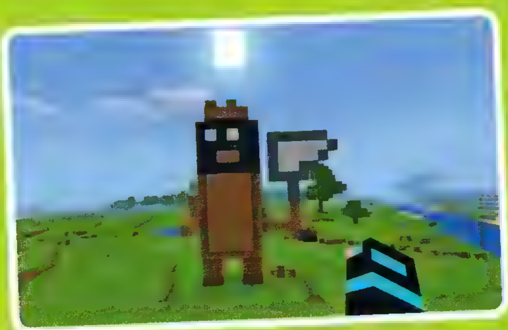
Диана, 9 лет



Зимняя деревня. Артур, 9 лет

Настя, 5 лет

Летающий крипер. Яромир, 8 лет



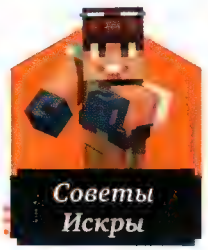
Слава, 6 лет

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: **info@leobooks.ru** «Для Монти».

MINECRAFT

ВНЕШНЯЯ СТЕНА КРЕПОСТИ



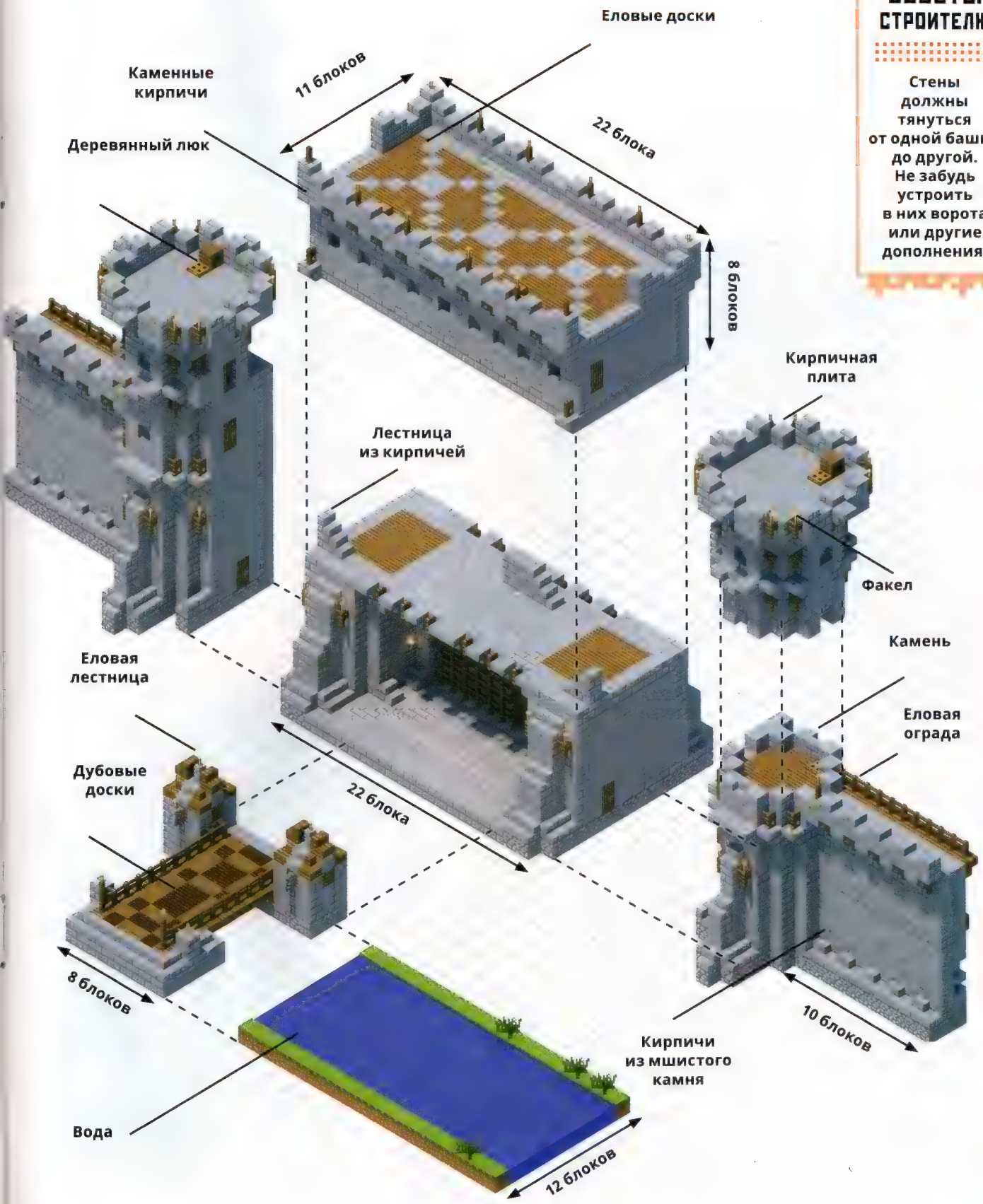
ЧАСТЬ 1

Итак, башни стоят на месте, пора возводить стены. Всё, что ты построишь дальше, будет располагаться внутри, поэтому постарайся сделать стену достаточно длинной. Она станет твоей первой линией обороны, так что выбери блоки попрочнее. Возможно, в дальнейшем придётся разрушить часть стены, чтобы построить ещё одну башню. Но для начала самое главное — правильно рассчитать размеры и форму крепости.

Пешеходная дорожка по верху стен была скрыта за парапетом — приподнятым краем стены.

Иногда в парапетной стенке делались отверстия — так называемые машикули. Через них защитники сбрасывали камни на головы атакующим.

1,5 часа ЛЕГКО



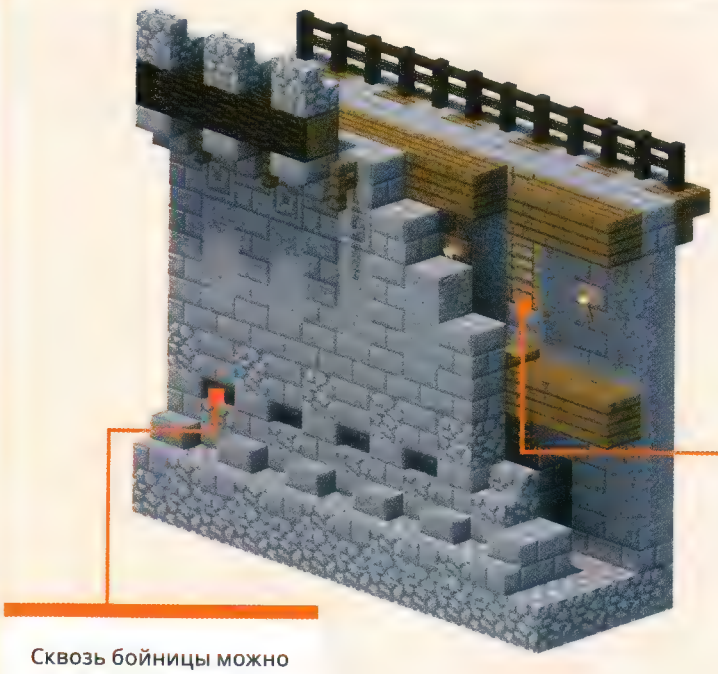
СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЮ

Стены должны тянуться от одной башни до другой. Не забудь устроить в них ворота или другие дополнения.

ВНЕШНЯЯ СТЕНА КРЕПОСТИ

ЧАСТЬ 2

Простые стены, которыми ты окружил свою крепость, достаточно высоки и неприступны для врагов, но скучноваты. Добавь чуть-чуть стиля — и они станут шедевром. Ров и перекидной мост тоже будут неплохим препятствием.



ВНУТРЕННИЕ СТЕНЫ

Если крепость в осаде, защитникам надо быстро перемещаться по стенам. Дорожки с внутренней стороны помогут солдатам попасть в нужную точку, не подставляя себя под стрелы и осадные орудия.

Через каждые несколько блоков делай лестницу — она поможет подняться на верхушку стены.

Сквозь бойницы можно стрелять во врагов.

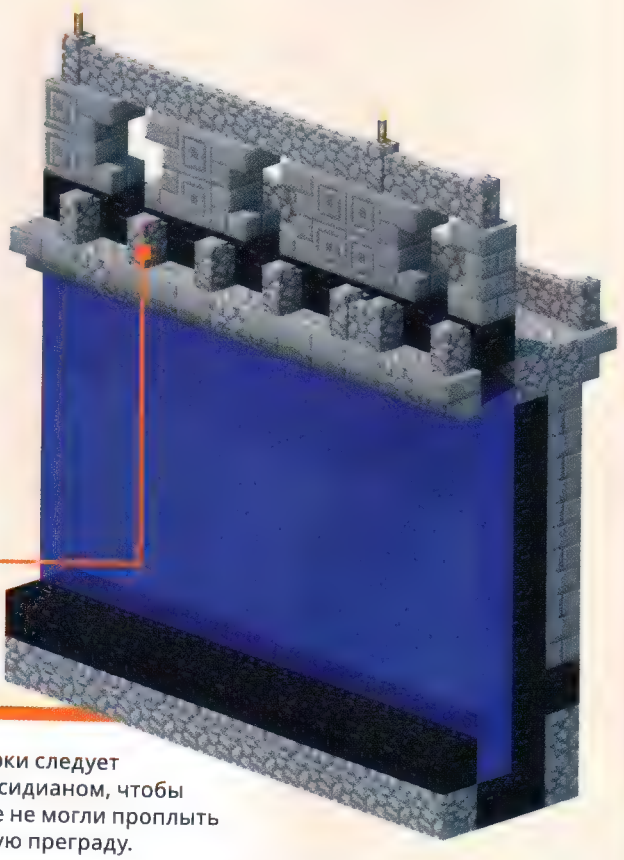
НЕРУШИМАЯ ОБОРОНА

Для создания неприступной стены можно использовать обсидиан и воду. Обсидиан прекрасно выдерживает взрывы, а вода не даст атакующим сделать подкоп.

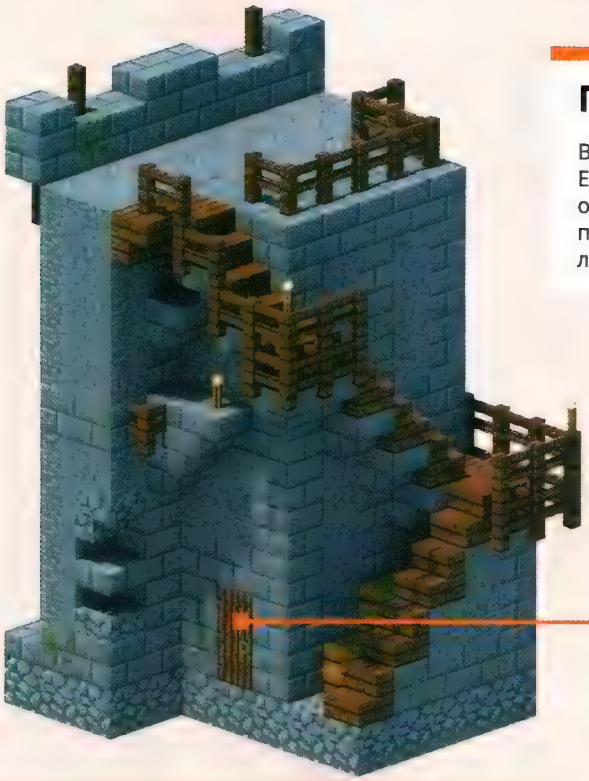
ИЗ ИСТОРИИ

По верху крепостной стены тянулась зубчатая стенка. Защитники скрывались за высокими зубцами и вели огонь из амбразур.

Более крупные зубцы, такие как здесь, усиливают защиту, но снижают обзор.



Водяные блоки следует окружать обсидианом, чтобы нападающие не могли проплыть сквозь водную преграду.



ПОДЪЁМ НА СТЕНУ

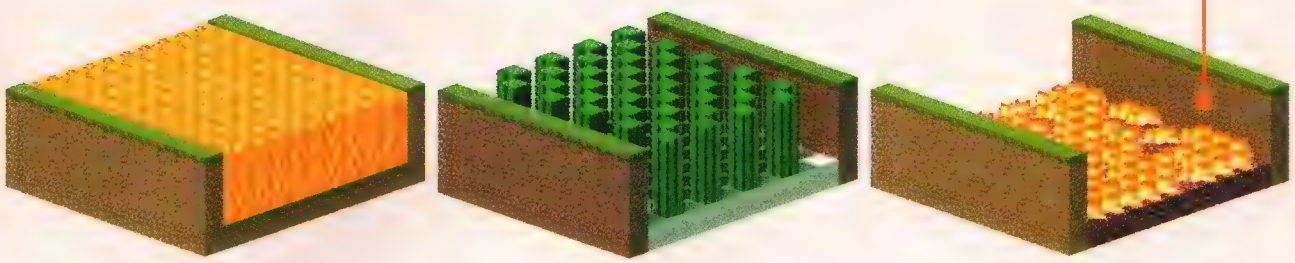
Враги могут атаковать в любой момент. Если разведчики заметили кого-то вдалеке, очень важно, чтобы защитники быстро поднялись на стену. В этом помогут простые лестницы с внутренней стороны периметра.

Поставь двери рядом с лестницами, чтобы у защитников был выбор — войти внутрь стены или подняться на верхушку.

НЕПРОХОДИМЫЕ РВЫ

Водяные рвы — это скорее неудобство, чем реальная защита. Однако если заменить воду на лаву, кактусы или камень Нижнего мира, то враги ни за что не доберутся до стены.

Подъёмные мосты надо делать из каменных блоков. Деревянные блоки могут сгореть над лавой или камнем Нижнего мира.



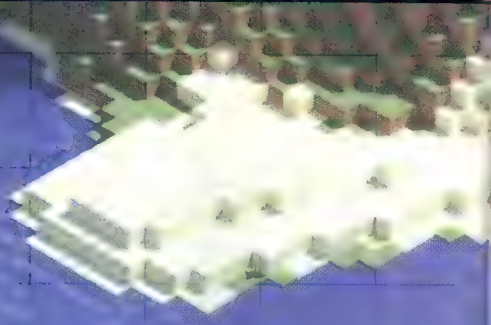
Действующий подъёмный мост можно снабдить системой шкивов и тросов.

ДОБАВЬ КРАСОТЫ

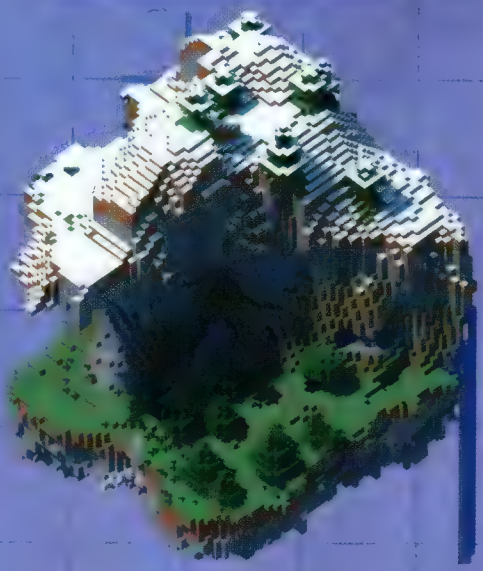
В замок приезжают не только те, кто мечтает поживиться. Поэтому гостей надо встречать с должным почётом. Подъёмный мост — это первое, что они увидят в замке, поэтому сделай его стильным и впечатляющим.

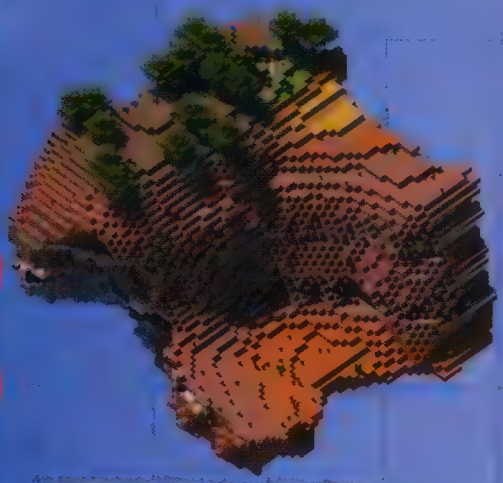
КУДА ДАЛЬШЕ?

Для азартного путешественника океан — не преграда. С компасом в руке ты отправляешься в один из диковинных новых биомов. Вон они все, вдалеке! Там тебя ждут удивительные открытия! Следуй маршруту, проложи дорогу к новой цели.



ГОРЫ



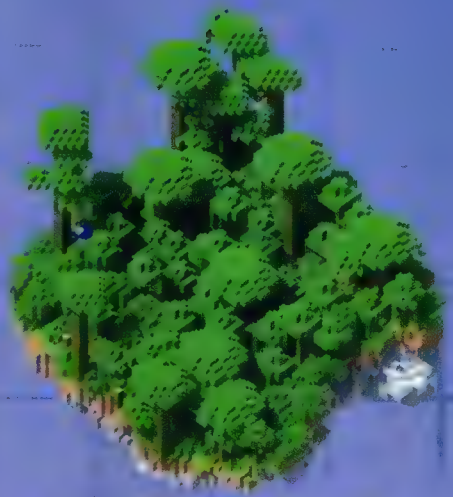


СТОЛОВЫЕ ГОРЫ

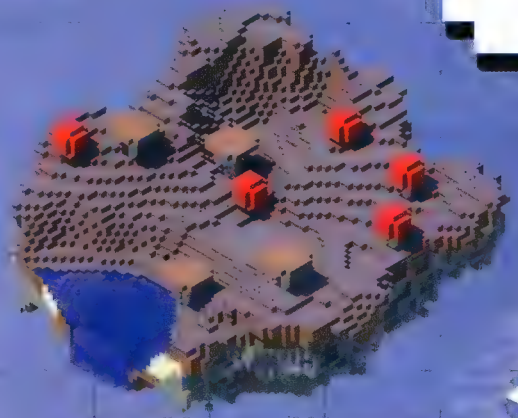
ТЁМНЫЙ ЛЕС

Схема карты

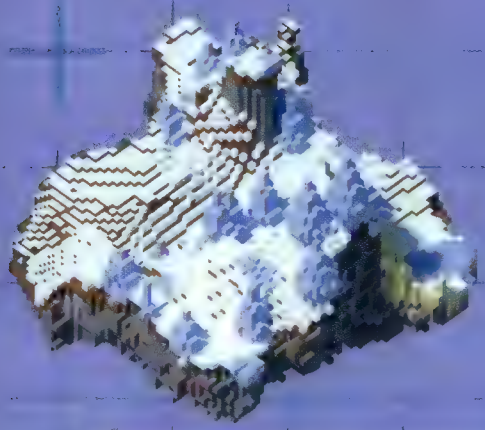
Схема компаса



ДЖУНГЛИ



ГРИБНОЙ ОСТРОВ



РАВНИНА ЛЕДЯНЫХ ПИКОВ

МАРШРУТ

Запад 4
Север 2
Запад 5
Юг 8
Восток 3
Юг 1
Восток 1
Юг 4
Запад 7
Север 5
Запад 4
Юг 1

В каком биоме ты закончил свой путь? Запиши сюда ответ.

_____

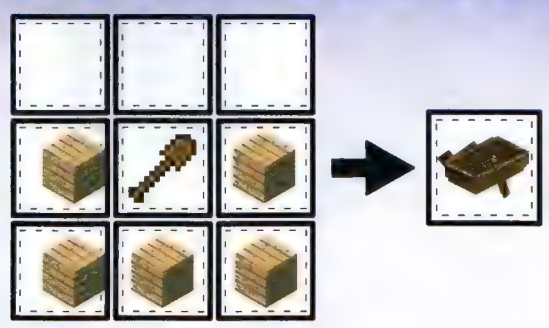


Схема лодки

Схема удочки

Ответ: Тёмный лес.

РИСУЕМ КАРТУ

Карты — удивительные предметы. На них можно отмечать места, которые ты увидел в путешествии, чтобы потом найти их снова. Познакомься с ними поближе!

ИГЛУ

Иглу — небольшие строения, которые встречаются на ледяных равнинах. Там можно найти кое-какие полезные предметы, а иногда — добычу.

ОСОБНЯК В ЛЕСУ

Редкая находка в тёмном лесу. В них полным-полно полезных вещей и кишмя кишат враждебные мобы.

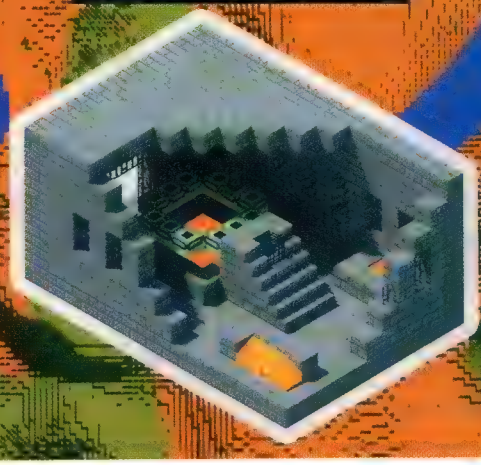
ХИЖИНА ВЕДЬМЫ

Такие хижины встречаются в болотистых биомах. В них живут ведьмы и стоит оборудование для зельеварения.

ТЕМНИЦА

Эти тесные комнатки попадаются под землёй. В них стоят спаунеры монстров и сундуки с добычей.

КРЕПОСТЬ



Если хочешь попасть в Край, сначала найди подземную крепость. Чтобы обнаружить её, надо бросать око Края.

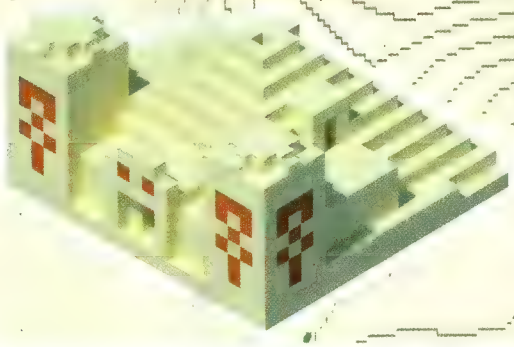
ЗАБРОШЕННАЯ ШАХТА

Заброшенные шахты тоже скрыты под землёй. В них можно добывать руду и искать добычу.

ДЕРЕВНЯ

Встречается в пустынях, на равнинах, в саванне и тайге. Там ты встретишь дружелюбных деревенских жителей и сможешь с ними торговать.

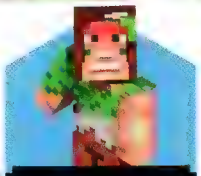
ХРАМ В ПУСТЫНЕ



Храмы попадаются в пустынных биомах. Под полом главного уровня обычно скрыта потайная камера.

ТЁМНЫЙ ЛЕС

ЧАСТЬ 1



Советы Медведя

Однажды, путешествуя, я забрёл в удивительное место. Этот опасный и мрачный биом полон свирепых мобов, обожающих темноту, которую дают громадные грибы и раскидистые кроны деревьев темнолесья. Я передвигался очень осторожно и всё равно едва не свалился в пещеру, открывшуюся под ногами. Селиться здесь я бы не посоветовал никому, а вот собрать нужное снаряжение и посетить полный сокровищ лесной особняк — отличная идея.

ТЁМНЫЙ ДУБ

ЛЕСНОЙ ОСОБНЯК
ДОСАЖДАТЕЛЬ
БОЛЬШОЙ ТЁМНЫЙ ДУБ
ВЫЗЫВАТЕЛЬ
ПОБОРНИК
ОГРОМНЫЙ КОРИЧНЕВЫЙ ГРИБ
ОГРОМНЫЙ КРАСНЫЙ ГРИБ
РОЗОВЫЙ КУСТ

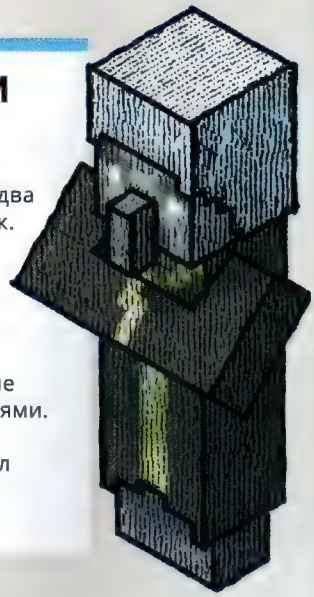
ТЁМНЫЙ ЛЕС. НАБЛЮДЕНИЯ

ЧАСТЬ 2

Тип: Умеренный, цветущий
Температура: 0,7 из 2
Осадки: Дождь
Разновидности: Холмистый тёмный лес
Опасные мобы: 10

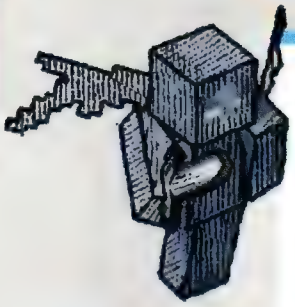
ПОБОРНИКИ

Вооружённые топорами злодеи атаковали меня, едва я шагнул в особняк. Они чем-то напоминают деревенских жителей и, быть может, в своё время были вполне мирными созданиями. Поверженный поборник выронил свой топор и один изумруд.



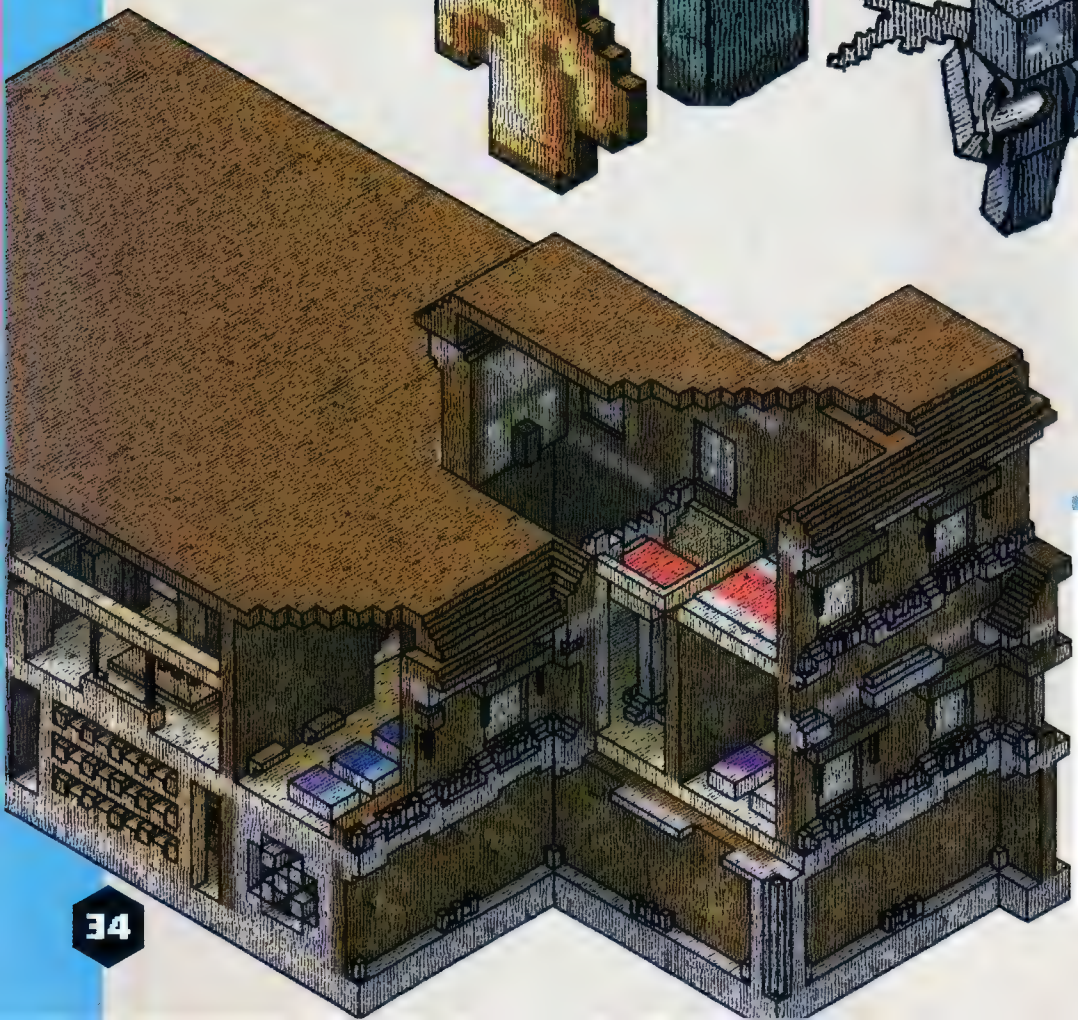
ВЫЗЫВАТЕЛИ

Эти злодеи ещё опаснее, чем их свирепые собратья с топорами. Они постигли тёмную магию и в бою атакуют колдовскими шипами, да к тому же призывают троих досаждателей. С огромным трудом я одержал победу над чернокнижником, и моей наградой стал тотем бессмертия и изумруд. Согласно легенде, тотем воскрешает своего хозяина при его гибели.



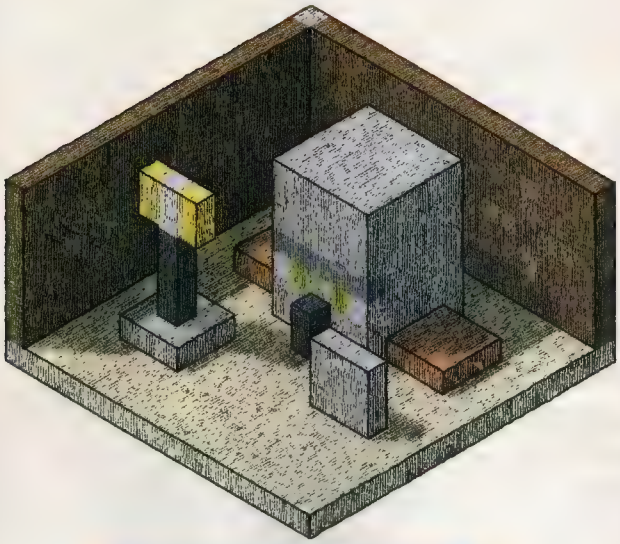
ДОСАЖДАТЕЛИ

Крошечные летающие демоны напали на меня втроём. Я с изумлением наблюдал, с какой лёгкостью они проходят сквозь каменные стены, но против меча, зачарованного на добычу, чудовищные создания не устояли, выронив после поражения своё оружие.



ЛЕСНОЙ ОСОБНЯК

Отыскать это строение у меня получилось не сразу — для этого пришлось посетить деревенского картографа и за несколько изумрудов купить у него карту окрестных лесов. Мою радость, когда я наконец вышел к особняку, трудно передать словами — несмотря на свирепых обитателей, особняк полон ценнейшей добычи.



ДОБЫЧА В ЛЕСНОМ ОСОБНЯКЕ

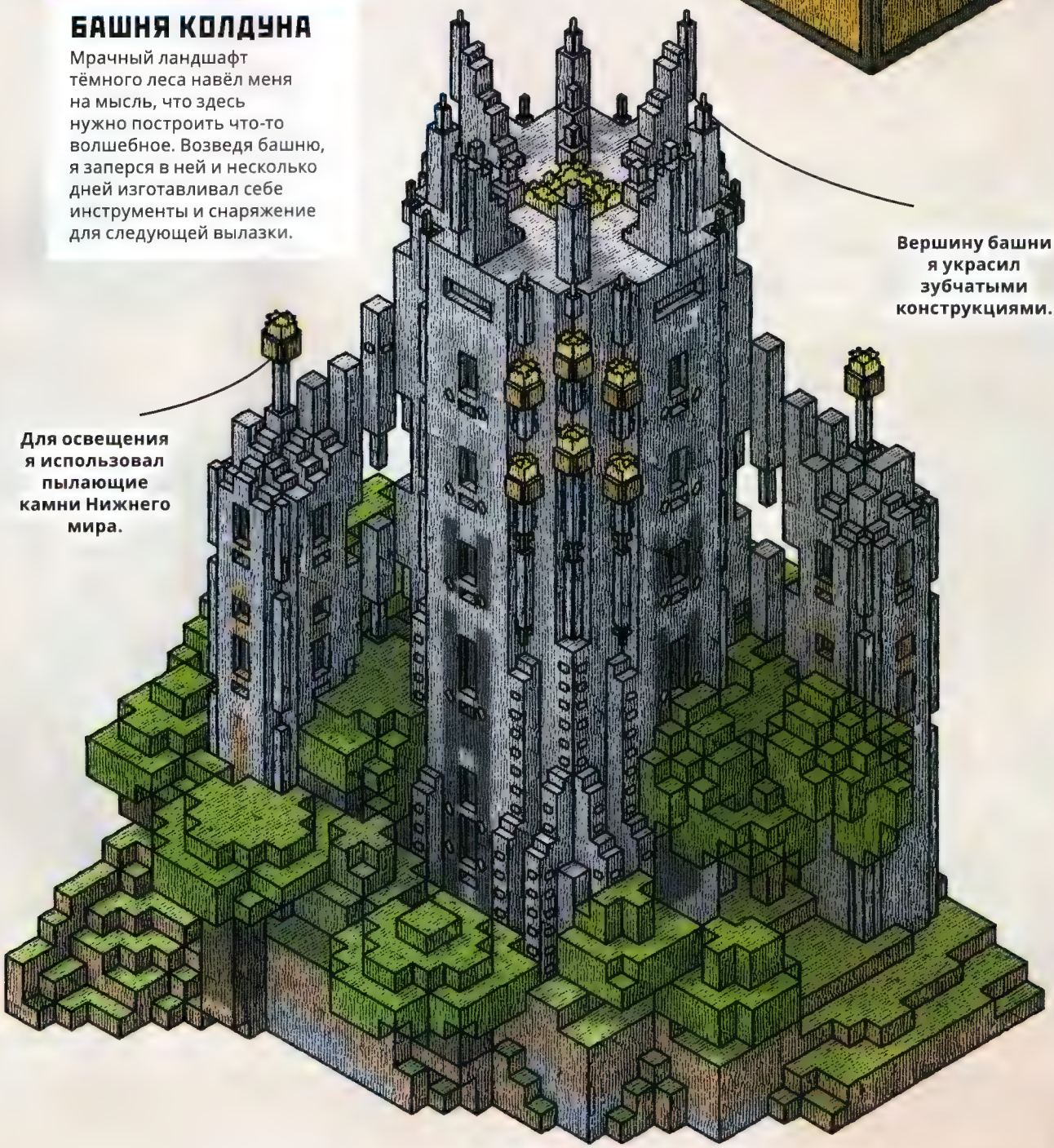
Внутри особняка я обнаружил обширные запасы еды, блоков и предметов. В нескольких сундуках нашлось множество интересных вещей, от хлеба и до пластинок. Самая богатая добыча ждала меня в потайных помещениях особняка — под горками обсидиана или огромными статуями. Чрезвычайно странное место...

БАШНЯ КОЛДУНА

Мрачный ландшафт тёмного леса навёл меня на мысль, что здесь нужно построить что-то волшебное. Возведя башню, я заперся в ней и несколько дней изготавливал себе инструменты и снаряжение для следующей вылазки.

Вершину башни я украсил зубчатыми конструкциями.

Для освещения я использовал пылающие камни Нижнего мира.



ПОЙМАЙ КРИПЕРА

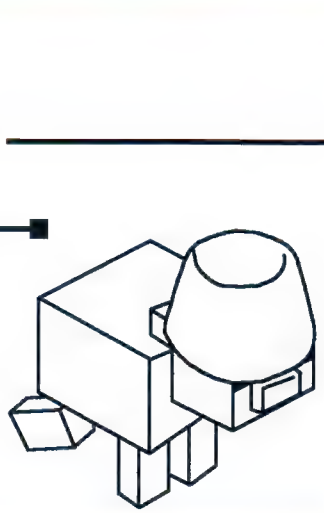
Феликс со своими кошками собрался в путешествие! Они отправились в тёмный лес и джунгли, чтобы набрать побольше припасов. Но враг не дремлет! В лесной чаще притаились зловещие мобы, которые ждут не дождутся очередную жертву. Помоги Феликсу отыскать мобов в каждом биоме, пока они сами его не обнаружили!

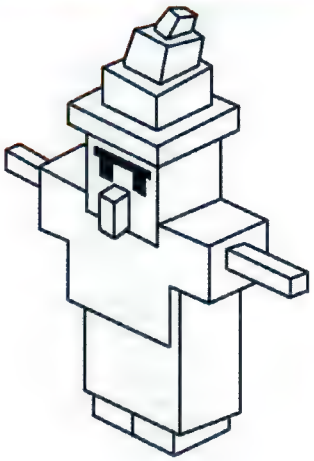
Задание от Скаути

А ещё мы собрали самые невероятные слухи о том, что в этих местах прячутся редчайшие мобы. Попробуй отыскать и их тоже на следующих страницах!

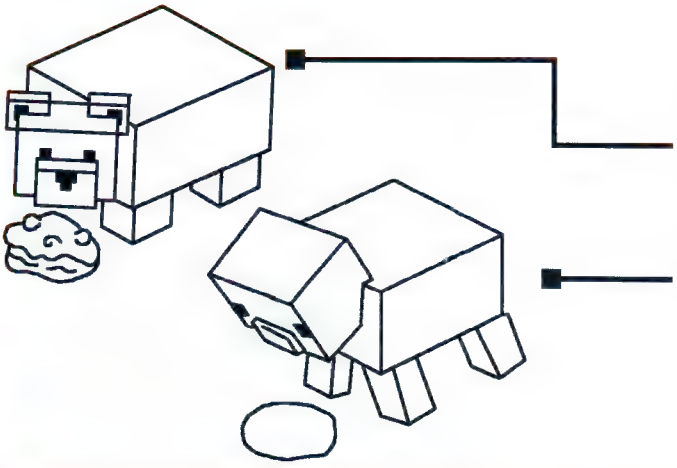
1 КРИПЕР НА ФЕРМЕ

- [ ] Ведьма, притворившаяся пугалом
- [ ] Овца вверх тормашками
- [ ] Свинья с ведром на голове
- [ ] Курица роет подкоп под забором
- [ ] Свинья ест кусок торта
- [ ] Житель фотографирует ферму





2 КРИПЕР В ДЖУНГЛЯХ



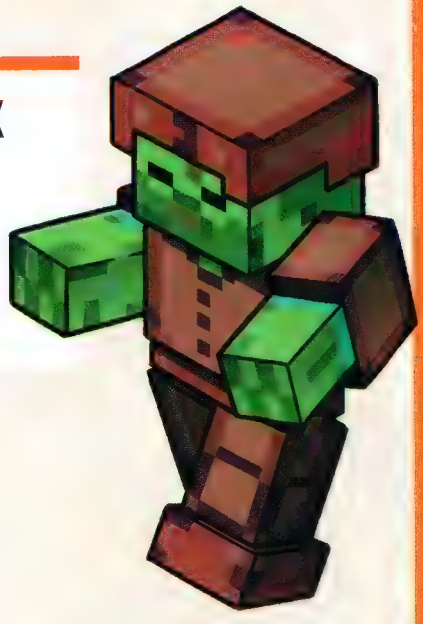
- [ ] Попугаи танцуют у проигрывателя
- [ ] Дом из арбузных блоков
- [ ] Панда с куском торта
- [ ] Игрок вот-вот попадёт в капкан
- [ ] Статуя крипера
- [ ] Свинья с печеньем

ФЕЛИКС

Знакомься: это Феликс, отважный путешественник. С ним повсюду ходят три кошки. Сегодня Феликс собрался поймать крипера, чтобы добыть из него порох для взрывающихся зелий. К сожалению, Феликс позабыл, что криперы боятся кошек как огня и, едва завидев его хвостатых любимиц, бросаются наутёк со всех своих коротких ножек. Помоги Феликсу отыскать крипера — кошек совершенно не с кем оставить!

КРИПЕР

Именно его собирается поймать Феликс. Обычно крипер тихонько бродит по окрестностям в поисках зазевавшейся жертвы, но сегодня он увидел кошек и пустился в бега. Впрочем, его можно понять, ведь если Феликс его догонит, поверженный крипер станет горкой пороха для хозяйственных нужд добытчика. Охота начинается!



ЗОМБИ В ДОСПЕХАХ

Эти ужасные создания встречаются не слишком-то часто. Зомби без шлема сгорают на солнце, но с прикрытой головой могут охотиться и при свете дня. Агрессивные зомби бродят по просторам кубического мира в поисках жертвы и, заметив добычу, сразу же бросаются в бой.

УТОПЛЕННИК

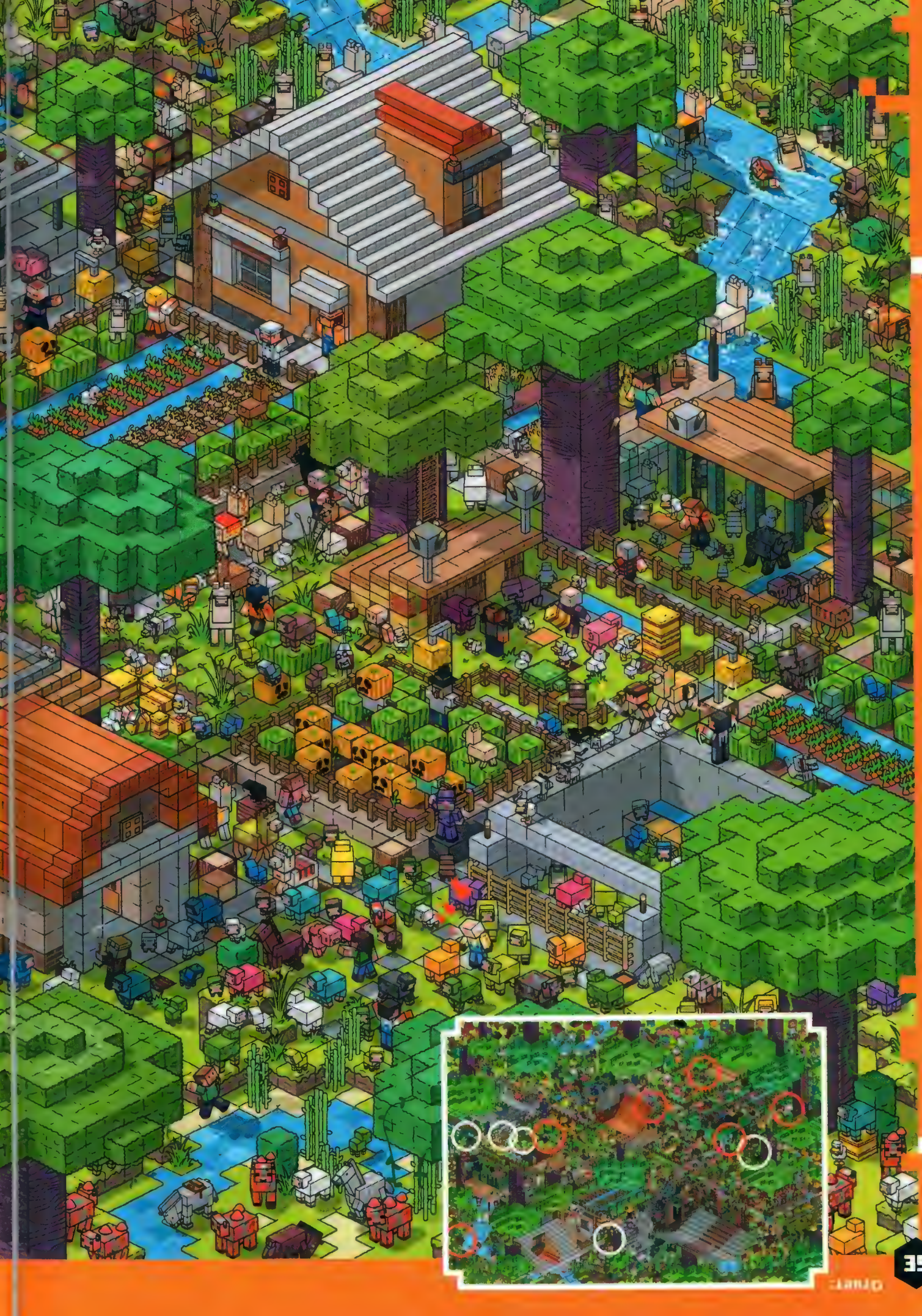
В основном эти создания живут под водой, но иногда могут выбраться и на сушу. Утопленники охотятся на игроков, а те из них, что вооружены трезубцами, могут метнуть своё оружие во врага. Утопленник заметил Феликса и рвётся в атаку. К оружию!

ЧЕРЕПАХА

Черепахи обожают плавать в океанских просторах, но всегда возвращаются на пляж, где они появились на свет. Эта черепаха тоже спешила домой, но немного заблудилась. Сможешь её отыскать?

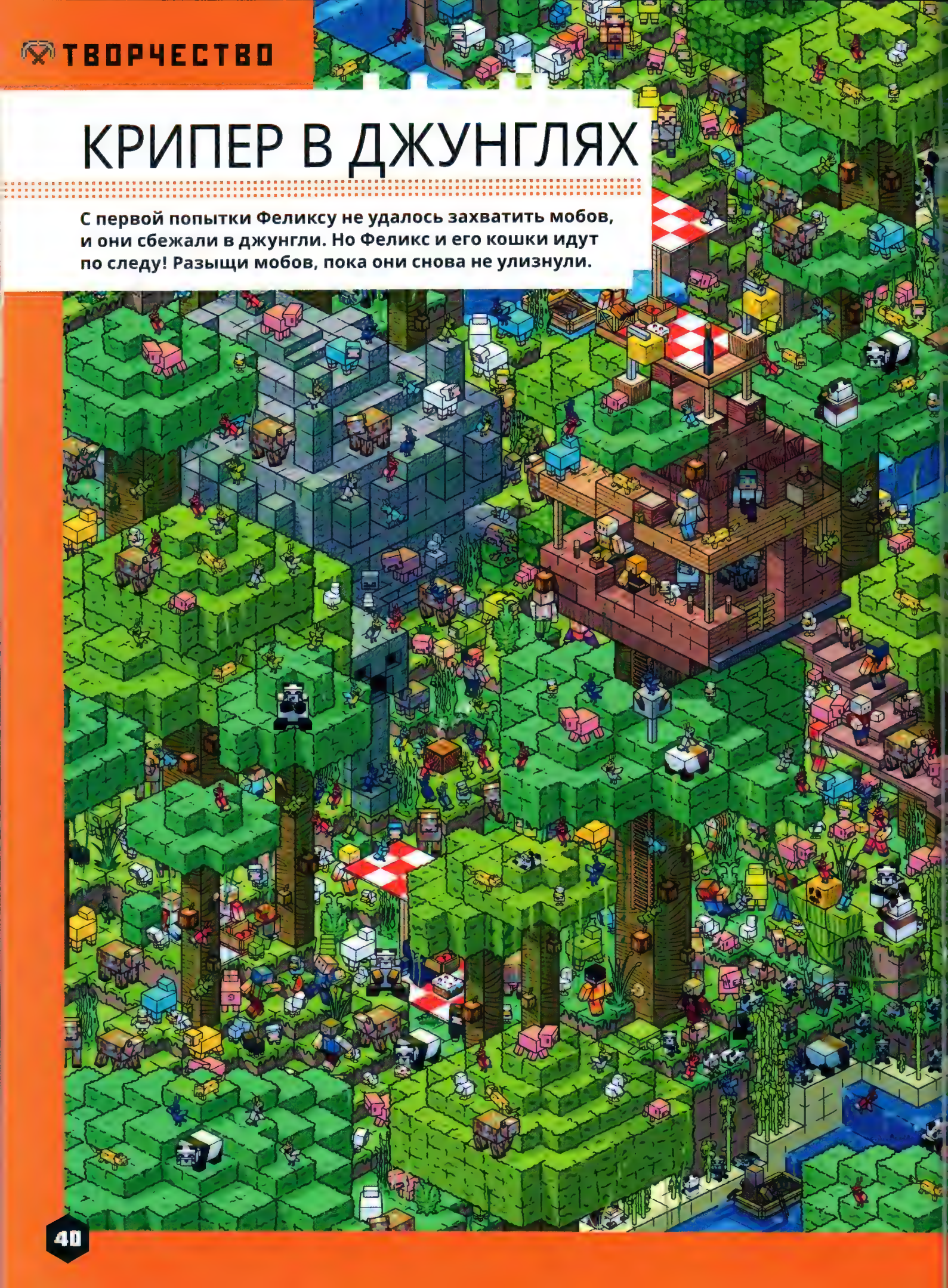
КРИПЕР НА ФЕРМЕ

Феликс выследил крипера, укрывшегося где-то на ферме. Вместе с ним туда проникли ещё несколько мобов — поскорее разыщи их, пока они не натворили бед!



КРИПЕР В ДЖУНГЛЯХ

С первой попытки Феликсу не удалось захватить мобов, и они сбежали в джунгли. Но Феликс и его кошки идут по следу! Разыщи мобов, пока они снова не улизнули.



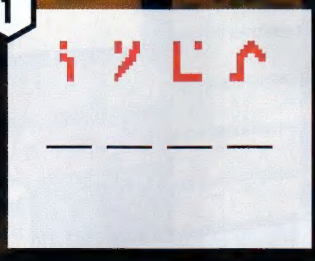
Ответ:

ЗАЧАРОВАНИЕ

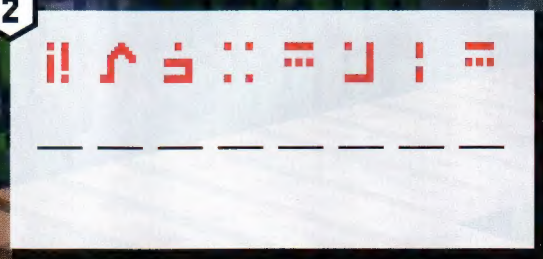
Задание от Монти

Даже самому опытному игроку не грех поучиться. Пришло время оборудовать лабораторию для наложения чар, чтобы заметно улучшить твоё снаряжение. С помощью кода прочитай секреты книги чар, записанные на таинственном древнем языке.

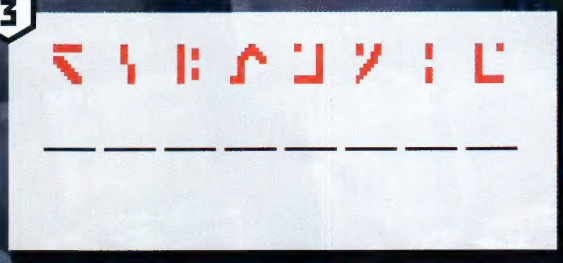
1



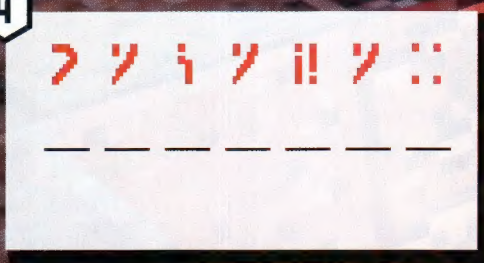
2



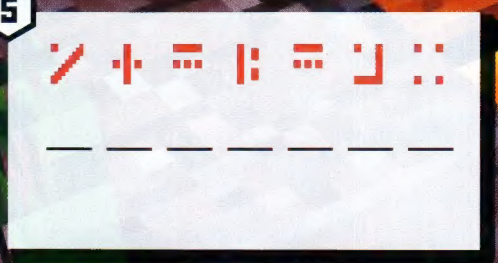
3



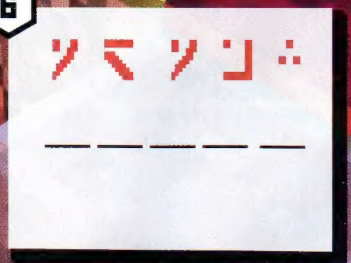
4



5



6



КОД

А Б В Г Д Е Ж З И К Л М Н О П Р С Т

Ответы: 1. Вода; 2. Растение; 3. Гуманоид; 4. Поворот; 5. Элемент; 6. Огонь; 7. Магия; 8. Сфера; 9. Зверь

СХЕМА КНИЖНОГО ШКАФА

СХЕМА НАКОВАЛЬНИ

СХЕМА КНИГИ

СХЕМА СТОЛА ДЛЯ ЗАЧАРОВАНИЯ

ОТКРОЙ ВСЕ СЕКРЕТЫ MINECRAFT™

MOJANG

С СЕРИЕЙ ОФИЦИАЛЬНЫХ КНИГ

ЛЕВ
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

© 2022 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT is a trademark or registered trademark of Mojang Synergies AB.
На правах рекламы.

Журнал «Майнкрафт» № 2 (23) март 2022. Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста. ТР ТС 007/2011.
Печать офсетная. Бумага мелованная. Издательство: АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Отпечатано в АО «ПК «Пушкинская площадь». Адрес: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4д.
Дата печати (производства): 03.2022. Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru. Цена свободная.

EAC